SNK公認 1998年9月1日発行（毎月1回・1日発行）第4巻第9号／通巻40号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO·GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク

1998 9月号
590 yen
芸文社



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

全38キャラ技解析&
対人戦ワンポイント講座

声優インタビュー
池澤春菜
KOF'98
アテナについて語る

生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

連載コミック
SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by RURU

ネオジオポケット徹底研究

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
ブレイカーズ・リベンジ
ブレイジングスター

声優連載コラム
生駒治美／安井邦彦／野中政宏


魂（スピリッツ）を取りもどせ。
©SNK 1998　HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO 64™



アスラ斬魔伝
この夏新登場
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝

ゲーム攻略&紹介

コンシューマ・インフォメーション

設定資料

声優連載コラム

コミック

表紙●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

★=プレゼントのあるページを表しています
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表しています



CONTENTS

NEO·GEO FREAK 9月号

声優インタビュー

池澤春菜（いけざわはるな）

アテナのイメージを壊さずにいかに自分のカラーを出すかが一番の課題でした！

今回の声優インタビューは『KOF'98』のアテナ役・池澤春菜の登場だ！

かなりゲームをやりこむということや格闘技ファンとしても有名な彼女！　今年のアテナとしての意気ごみから、最近の創作物の状況まで色々と話を聞いてきたぞ！



池澤春菜

誕生日：12月15日
血液型：O型
出身地：ギリシャ
身長：160cm
体重：46kg
趣味・特技：乗馬、スキューバダイビング、編み物、料理
所属：81プロデュース
担当ネオジオキャラとゲーム名：麻宮アテナ／『THE KING OF FIGHTERS'98』
その他のお仕事：アニメ／『爆走兄弟レッツ&ゴー』（星馬豪）、『忍ペンまん丸』（まん丸）

アテナのイメージは可愛くてカッコいい！

——この世界に入ったきっかけはなんですか？

「偶然なんです（笑）。養成所にもいってないですし、お芝居やってたとか、声優になりたかったというわけじゃなかったので、すごく異色な入り方をしてると思うんです。

もともとスチールのモデルなどをやっていて、たまたま今所属している81プロデュースに遊びにきたのがきっかけで、声の仕事をさせていただくようになりました」

——アテナの第一印象を教えてください。

「実は一番普通の子だと思うんですよ。まあ、超能力が使えちゃったり、その力を使ってKOFに出場しちゃったりしてるけど、あのゲームの中では一番普通の日常を過ごしてるんじゃないかと思います。

18才ということで、普通の女の子として学校にいったり、遊びにいったり、買い物したり…。

でも、闘いに対してはちゃんと自分なりの目的を持っている。すごくしっかりした芯の一本通った子だと思います」

——自分と重なる部分などはありますか？

「好きなことは一生懸命やるってところは自分と似てるかもしれないですね」

——役作りはしましたか？

「アテナ役は毎年変わるということで、今までいろんな方が演じたアテナがいるじゃないですか。その方々が作られてきたアテナのイメージは壊さずに、今年のアテナとしていかに自分のカラーを出していくかというのが課題でした」

——具体的にはどんなイメージですか？

「可愛いんだけど、闘う時は格好よくあって欲しいと思ってイメージを作りました」

リアリティを追求しブース内で前転しました（笑）

——収録はどうでしたか？

「初めにいくつかのパターンの声を出したんです。何パターン目かの時に〝今年のアテナはそれでいきましょう〟ってスタッフの方の指示が出て、今年のアテナが決まりました。

その瞬間、たまごのカラが割れてひよこが出てきたみたいな感じがしましたね。今、生まれたんだなって、なんかすごく新鮮な気持ちになったのを覚えてます」

——収録中のエピソード、裏話などあったら教えてください。

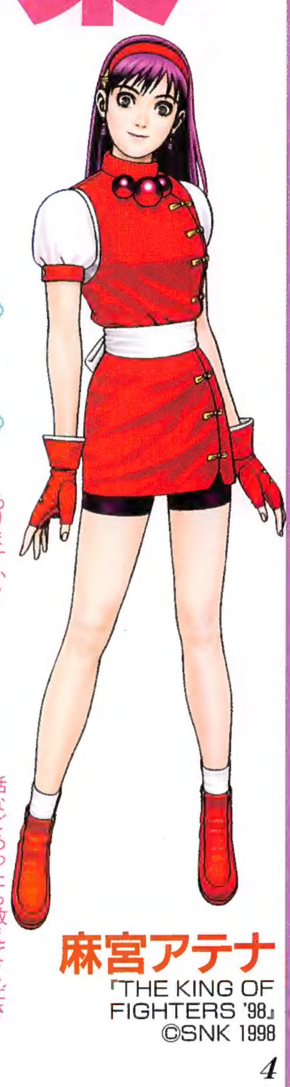
「収録したブースはマイクと自分だけという、小さいところだったんです。スタッフの方の姿が見えないので、誰も見てないんだって思ってたんですよ。

私自身、自分で格ゲーをやったり、好きで格闘技を見にいったりするので、そのリアリティを出せたらいいなと思っていたこともあって、キャラクターと同じようなポーズをとりながら、〝えい〟とか〝やぁ〟とか声を出してたんです。それこそ、緊急回避で前転しながら〝えいっ〟ってかけ声出せるのか試してみたりね。

でも、ブース内に小さいカメラがあって、スタッフはそ



アテナについて語りながらいろんなエピソードが飛び出したぞ



麻宮アテナ
『THE KING OF FIGHTERS '98』

▶声優インタビュー／池澤春菜


実はかなりゲーマーでよくゲーセンにも出没するとのこと

ん姿をこっそり見ていたらしいんです。結構時間が経ってから、そのカメラの存在に気がついて、かなり恥ずかしかったです。カメラあるならあるって早くいって欲しかったですね（笑）」

―気に入っている台詞はありますか？

「"麻宮アテナ！　いっきま〜す！"というのがアテナらしくて好きです。あと、挑発の"クシュン！　ご、ごめんなさい"というのも可愛くて気に入ってます」

―アテナ役としてやってみたいこととかありますか？

「アテナちゃんの衣装を着てみるとか（笑）。

というのはおいといて、やってみたいことは色々ありますよ。でもすでに、アテナの歌の収録や、ドラマなど色々と予定があるという話を聞いているので、すごくわくわくしてます。

いろんなことができるのも楽しみなんですが、他のキャラクターの声優さんとまだお会いしたことがないんですよ。だからドラマの収録などでお会いするのをすごく楽しみにしてるんです」

ココナッツミルク入りタイ風のお茶漬けの謎!?

―今、変わった髪形してますよね？

「あんまり同じではつまらんと思って、人と違う髪形にしてみました。電車の中で、ふと気がついた時にみんな同じ頭だったりして、それが嫌だったんですよ。これじゃ後ろから見た時、どれが春菜だか分かんないと思って…。

見た目はすごいですが、ただ細かく編んであるだけなので、手入れはすごく楽なんですよ。ドライヤーとか一切いらないし、シャンプーしたあとにフリフリって頭を振るだけで乾いちゃうし、寝ぐせつかないし（笑）」

―今ハマっているものを教えてください。

「相変わらず多趣味でいろんなことをやってます（笑）。

最近やったことで変わってるのは、携帯電話に色を塗ったことかな？　表側のカバーを紫のスケルトンに変えたんですが、裏は元のまま銀色でつまらないなと思って、表に合わせて、マスキングをして、模型用のスプレー塗料でペイントしました。ついでにビーズを色々買ってきてストラップも作っちゃいました。


ネオジオフリークを見ながらキャラのチェックをしていたぞ！

なんか物を作るという作業が好きらしくて、いつも何かしらちょこちょこ作ってます。作るのはアクセサリーだったり、料理だったり色々なんですけどね」

―最近作った料理で自信作とかありましたか？

「全部美味しいので全部自信作です（笑）。でも鯛茶漬けはなかなかヒットでした。

ただ、鯛茶漬けを作ったってまわりの人にいったら、私が前にタイに留学してたことがあるせいか、みんなタイ風のお茶漬けだと思って"ココナッツミルクとか使うの？"って思い切り勘違いしてくれました（笑）」

―実際作ったのはどんな物ですか？

「ちゃんとした和風の鯛茶漬けです。刺身用の鯛をさくのまま買ってきて、それを薄切りにしてゴマとおしょうゆにつけた物です」

ゲームは大好き!! 今年はアテナを使うしか！

―池澤さんはかなりゲームをやられるという話ですが…。

「そうですね。大方のゲーム機は持ってますし、ゲームセンターにもよくいきますよ。

すごくゲーム好きなんで、自分が出たゲームはもちろんやるんですが、その他のゲームも面白そうだと思ったら、ジャンル問わず手を出してますね（笑）」

―KOFシリーズとかもやってましたか？

「ネオジオもロムカセットの方を持ってるんですよ。だから、アテナの収録の朝も、出かける前にKOF'94でアテナ使って、一通り技を出したりしてイメージ作ってから収録に向かったんです」

―去年までは誰を使ってたんですか？

「色々使ってましたね。庵とかよく分かんない奴で気に入ってましたし、舞ちゃんやテリーなんかも使ってました。ただガチャ攻撃なんで技とかはほとんど覚えてないんですよ」

―今年のKOFでは誰を使いたいですか？

「アテナちゃんです！　アテナちゃん使わなかったらダメですよね。あとは結構ゲームセンターで人がやってるのを見てるとチョイさんを使ってる人が多いので気になってます。ゲームやっていろんなキャラを使いながら、合うキャラを探していこうと思います」


これがペイントしたという携帯！　カワイイ♡

―好みの男性キャラとかいますか？

「チャン・コーハン…違う違う（笑）。おやじーず（オヤジチーム）がいいな。イチゴのシャルロットが好きな草薙柴舟さんとか可愛いですね」

―今後のお仕事の予定があったら教えてください。

「7月18日に氷上恭子と『pourquoi?』（※1）というアルバムを出しました。歌あり、ドラマあり、トークあり。しかも、ミニ写真集やトレーディングカードなどのおまけもついてるというボリューム一杯の内容なので、ぜひ聞いてください！」

―読者の方に一言お願いします！

「余裕ッチ！…じゃなくって（笑）。まだ、KOF'98のアテナちゃん使ってないんで、どんな感じに仕上がっているか分からないんですけど、多分『KOF'98』でも色々と活躍してくれると思うので、ゲームでも使ってやってください。CDとかドラマなんかも楽しみにしてくださるとうれしいです」

インタビューの感想

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「池澤春菜インタビュー」係

※1『pourquoi？』発売元：SPE Visual Works／価格：3,059（税込）

アスラ斬魔伝 SAMURAI SPIRITS 2™

システム補足&キャラ別画面写真公開！







登場キャラクターも発表され、ますます期待が高まりつつある『侍魂2』。今月はシステム解説の補足と各キャラの画面写真を公開するぞ。

まだまだ技などは不明だが、この写真から色々想像して楽しんで欲しい。

SNK
業務用MVS 夏発売予定／価格未定
家庭用ROM
家庭用CD
SS
PS
格闘アクション

＊画面写真、システムはすべて開発中のものです。

システム解説

今月は新たに入った情報を元に、7月号で紹介しきれなかった部分を補足しつつ、システム面を紹介しよう。

基本操作

- ●8方向レバー……キャラ移動　ガード
- ●Aボタン…………弱攻撃
- ●Bボタン…………強攻撃
- ●Cボタン…………特殊攻撃
- ●Dボタン……ステップ移動

＊前作にあったフリーダッシュはなくなっている。

ライフゲージの回復

今作はライフゲージが1本制になり、また攻撃を受けた箇所によってはある程度回復するという変更が見られる。

胴体部に受けたダメージはそのまま残ってしまうのだが、手足などの末端部に受けたダメージは、一定の時間が経つと何%か回復するのだ。

このため、正確に急所に当てていくことが重要になってくるぞ。



八角の腕に幻十郎の攻撃がヒット。ゲージがみるみる減ってしまう…



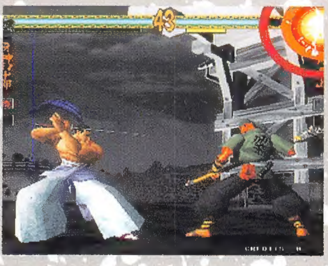
しかし胴はめっぽう弱いの。なぜなら大事なものがいっぱいつまってるから？



…なーんてね。端っこは回復しちゃうのだ。素晴らしき回復力に驚き！

いつでも怒り爆発

前作では怒りMAX時のみ発動できた怒り爆発だが、今作ではキャラが地上に接地している限り、いつでも発動できるのだ。さらに、怒りMAX時に発動すると攻撃力がアップするぞ。



怒り爆発の瞬間。背景がモノクロに変化。戦隊モノによく出てくる超空間か？

より多彩になったS.C.S.

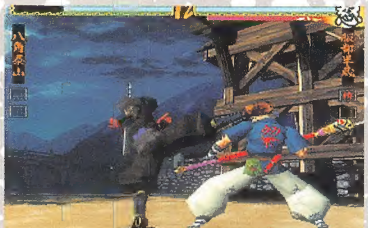
CDボタン同時押しの発動攻撃がヒットするとS.C.S.（サムライコンビネーションシステム）が発動。今作は画面下にボタンが表示されより分かりやすくなったぞ。

さらに、キャンセルで必殺技につなぐことも可能で、怒りMAX時や怒り爆発時では特別な組み合わせが出現するなど、戦略要素も大幅にアップしたのだ。

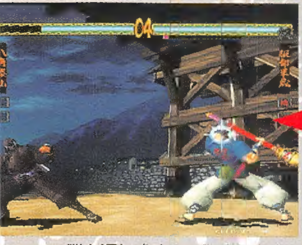
弾き返し

前作と同じく、相手と反対方向にレバーを入れると攻撃をガードできるのだが、レバーをニュートラルにしておきガードすると、相手の攻撃を弾いてスキを作る「弾き返し」が発動する。

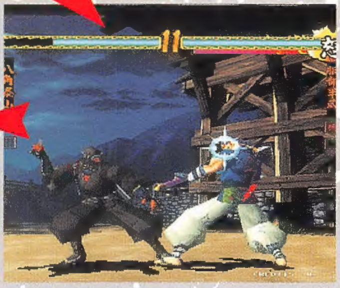
この新たに追加されたシステムによって、より熱い攻防が楽しめるのだ。



半蔵の繰り出す蹴りにうまくタイミングを合わせ…



弾き返し成功！　間合いも開いて仕切り直し



当たる直前にレバーを後ろに倒してガード！

受け身

ダウンした瞬間にDボタンを押すと、キャラが受け身をとる。相手の追い打ちを回避できる他、使いようによっては反撃にまわることも可能。



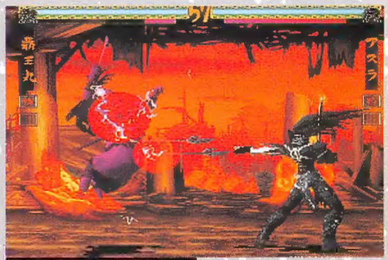
転がって態勢を立て直すのだ。これで追撃も怖くないぞ



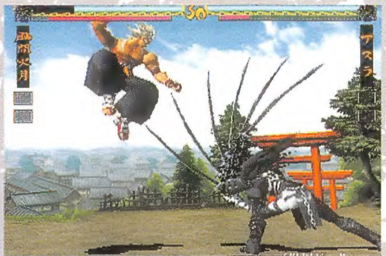
ダウンを奪われた直後、すぐさまDボタンを押すと…

キャラクター&画面写真公開

やはり気になるのは新キャラのアスラ、八角泰山の技であろう。現在正確な技名は不明だが、かなり独特な格闘スタイルを持っていることがうかがえる。期待を高めて続報を待って欲しい。



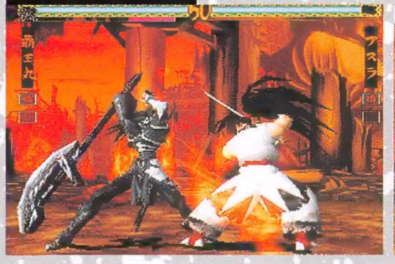
7つの古代武器の１つ「矢」。飛び道具として重宝しそう



漆黒の長剣を振りかざす。アスラの標準装備であろうか



リーチが長く、長距離では主力となりそうな「鎌」

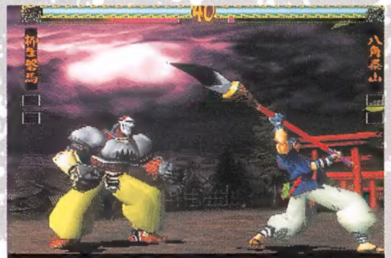


力技的雰囲気の「斧」。覇王丸の毒河豚が可愛く見えるぞ



地面から召喚する古代武器の「槍」。離れた敵も安心？

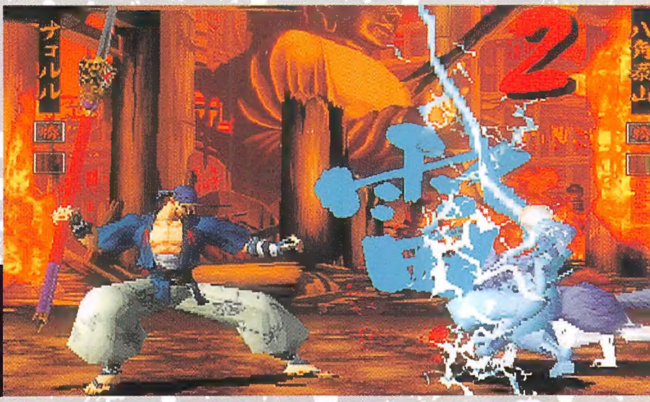




羅刹八角の刀は封字の法を使用する時、先が筆に変化するのだ



竜巻を起こし相手を吹き飛ばす封字の法「風」。達筆ですわー



こちらは封字の法「雷」。書いた場所に雷を落とすのだ





こちらは修羅八角。技の方も請うご期待！



三連殺　牙がヒット！　当然３段入りますよね？



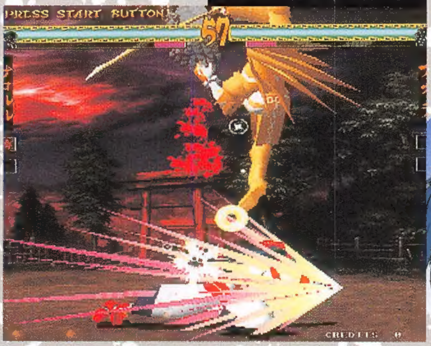


覇王丸の代表技ともいえる弧月斬。今回も修羅、羅刹ともに使えるのだろうか？





演出が派手になったアンヌ　ムツベ。今回も修羅・羅刹共通なのか？





自分の体よりもはるかに巨大な氷のハンマーを振り上げる。腰がつらそう

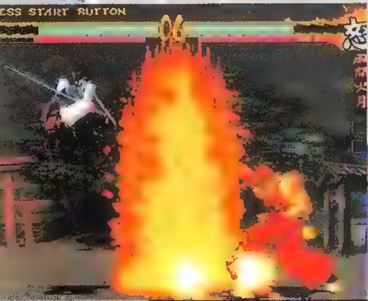


パピィがいなくても俺は強いぜ。プラズマブレード！





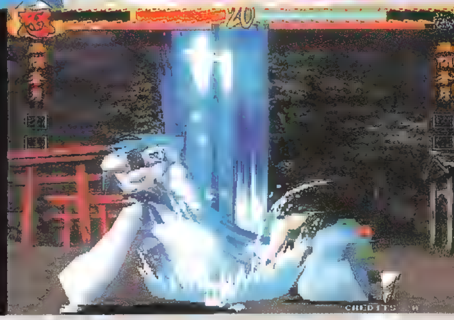
▶SAMURAI SPIRITS 2　アスラ斬魔伝



相変わらず燃えてます。そして相変わらず派手な忍びっぷりです







修羅と羅刹の変化が激しい蒼月。今作ではどんな技を見せてくれるのだろうか？



今作でも色気爆発の色様♡　羅刹の衣装も期待大です♡







相変わらずリーチの長いツバメ返し。起き上がりに重ねたい



カラクリ磐馬は火も吹きます。柳生の科学力は世界一ィ！



巨大な手裏剣を投げる。どこに隠してたかなんて質問はナシよ

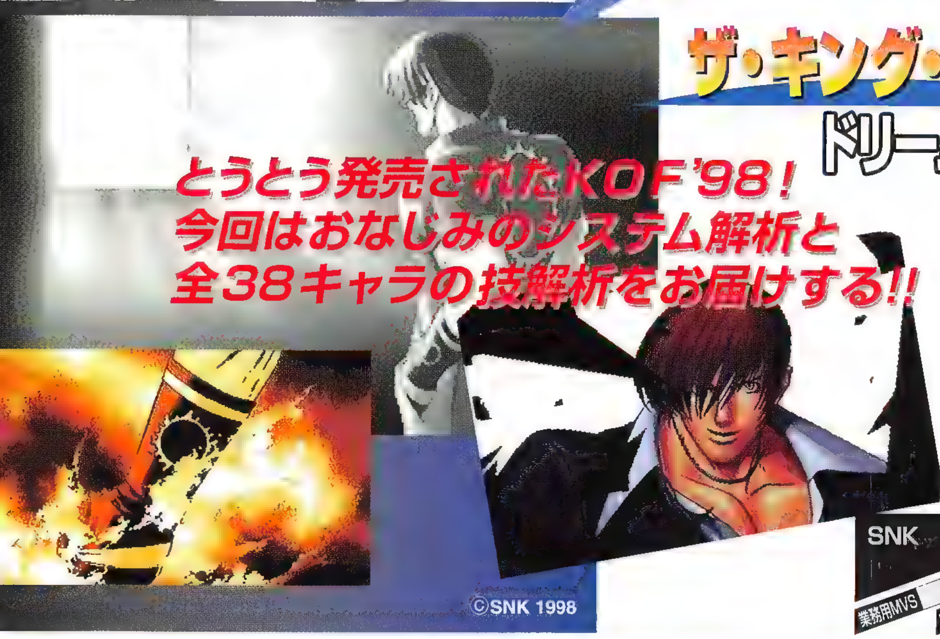






THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS ™

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ



とうとう発売されたKOF'98！今回はおなじみのシステム解析と全38キャラの技解析をお届けする!!

ついに発売された『KOF'98』。対戦に燃えている人も多いんじゃないかな？
でも、やっぱり対戦で勝つにはシステムや持ちキャラの技の特性は知っておくべきだ。
そこで今回はモード別の特性解説と、今作で改良&変更されたシステムを徹底解析！
キャラ別の技解析と、ライバルに差をつける対人戦ワンポイント講座も必見だぞ！

システム解析／ジェイケイ

SNK	
業務用MVS	発売中／148,000円
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	—
PS	—
683M	格闘アクション

システム解析

エキストラモード

パワーゲージ&超必殺技

エキストラモード（以下、EX）でのパワーゲージは、ABC同時押しでためることができ、相手の攻撃を受けた時も少しずつたまっていく。パワーゲージが満たんになると、ゲージの形状が変化するとともにパワーMAX状態となる。この状態は、ゲージ（時間とともに減っていく）がゼロになるまで持続するぞ。

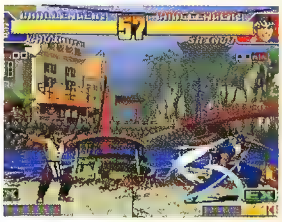
基本の持続時間は、最終的にゲージを自力で満たんにした場合はゲーム内の20カウント、攻撃を受けて満たんになった場合は40カウントだ。

パワーMAX状態になると、超必殺技と各種ガードキャンセルが使えるようになる。ただし、使った時点でゲージはゼロになってしまうぞ。

パワーMAX状態の効果には、攻撃力が1・25倍になる、相手に攻撃を当てた時の反動（離れる距離）が大きくなる、カウンターを取られやすくなる、といったものもある。この3つの効果は両モード共通だ。

超必殺技は、体力ゲージが点滅状態（8分の1以下）になると、パワーゲージに関係なく何度でも使えるようになる。この状態とパワーMAX状態が重なると、より強力なMAX版の超必殺技を出せるようになるぞ（使用後、持続時間のゲージはゼロになる）。

ちなみに今回は、EX同士の対戦でのみ、挑発をすると相手のパワーゲージが減るぞ。



EX同士なら挑発でゲージを減らせる。ADVの挑発では無理

攻撃避け&カウンター攻撃

攻撃避け（AB同時押し）は、その場で無敵状態になる動作。投げられ判定はあるが、打撃技は一切食らわず、出がかりや終わり際にスキはない。

'98では、'95で猛威を振るったカウンター攻撃（攻撃避け中に攻撃ボタン）が復活。攻撃避けを中断して専用の打撃技を出すシステムで、全キャラキャンセルをかけられる。攻撃避けで相手の技を回避したあと、カウンター攻撃で反撃して必殺技につなぐ、といった使い方が理想だ。

ただし、'98のカウンター攻撃は全体的に出が遅いので、出がかりをつぶされたり、相手の硬直に間に合わずガードされたりすることが多い。使いどころは慎重に選択しよう。



スキの大きい技を攻撃避けでかわすことができれば…



硬直している相手にカウンター攻撃をヒットさせられる



さらにキャンセル必殺技まで確定。うまくいかないことも多いけどね

ステップ&バックステップ

ステップ（➡➡）は前方に一足飛びする特殊移動動作。移動スピードが速く、攻撃位置の低い技なら回避できるが、動作中は完全に無防備。

'98では、ステップの最中に特殊技、必殺技、超必殺技（ジャンプ中に出せるもの）を出せるようになった。中段の特殊技を持っているキャラは有効活用するべし。

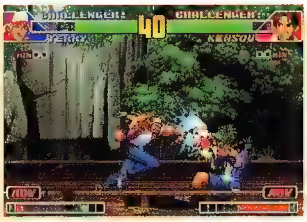
⬅⬅のバックステップは両モード共通。やはり特殊技、必殺技、超必殺技を出せるぞ。



京&ブライアンのステップ⬇+Cは強烈。中段で連続技につなげられるのだ

アドヴァンストモード

パワーゲージ&超必殺技



攻撃を当てると勝手にたまっていく。ためる手間が省けるのは利点だ

アドヴァンストモード（以下、ADV）のパワーゲージは、相手に攻撃をヒットorガードさせたり、必殺技を出したりすることでためることができる。また、相手の攻撃を受けた時もほんの少したまる。

ゲージが満たんになると、ゲージの横に表示されているストックが1つ増加し、ゲージ自体は空になる。ADVでは、このストックを1つ消費することで、超必殺技、パワーMAX発動、ガードキャンセルを使うことができるのだ。

パワーMAX発動（ABC同時押し）は、その名の通り実行するとパワーMAX状態になることができる。ADVでは、EXで紹介した3つの効果に加え、超必殺技がMAX版になるという特典もあるぞ。この状態は、新たに現れたゲージ（持続時間20カウント）がゼロになるか、超必殺技を使うまで持続する。

なお、パワーMAX状態だと、通常技or特殊技を相手に当ててもゲージは増えない。

ストックは、1or2人目が負けて次のキャラに交替しても継承される。この時、キャラの機嫌によってはストックの数が1つ増減されるぞ。

キャラの機嫌（日によって変化する）は、順番を決める画面でスタートボタンを押せば確認できる。笑いマークのキャラが負けた場合はプラス1、怒りマークのキャラが負けた場合はマイナス1、普通マークはそのままだ。



機嫌がいいキャラは先鋒or中堅、悪いキャラは大将にするといいだろう

緊急回避動作

無敵状態になりつつ移動する動作。レバーニュートラルor➡+ABで前に、⬅+ABで後ろに移動する（本誌内では、前転、後転と表記）。

投げられ判定が残っているうえ、終わり際は無防備となってしまうが、無敵状態のまま接近できるのは大きな利点。また、前転は相手をすり抜けて向こう側（裏）にまわれるという特徴もあるぞ。

特筆すべき変更点は、しゃがみ弱キック（庵、ヘビィ・D!、ブライアンのそれは除く）に対してのみ、動作終了まで無敵になっていること。前転をしゃがみ弱キックで止めるクセがついている人は、早めに直すことをすすめる。





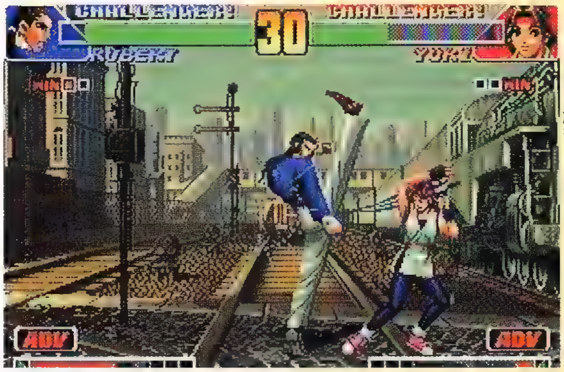
前転の終わり際はスキ状態だが、なぜかしゃがみ弱キックに対しては無敵

前転→コマンド投げは、しゃがみ弱キックでは止められないのだ

投げ技はずし

通常投げからノーダメージで脱出できるシステム。通常投げ（つかみ技は除く）を決められた直後に、レバーを左右いずれかに入れながら攻撃ボタンを押すことで可能だ。

注意したいのが、97とはコマンドが違うこと。しゃがみガード状態でボタンを押してもできないのだ。その代わり（?）、投げ返しを狙った場合は投げ技はずしになるぞ（タイミングにもよるが）。



投げ技はずしはレバー真横+ボタンに。慣れるまでは違和感があるかも

ダッシュ&バックステップ

ADVでのレバー➡➡はダッシュ。一定距離以上ダッシュしたあとに、レバーを前方向以外に入れることで停止できる（若干の硬直がある）。一定距離走る前にレバーを➡or↘に入れてそのまま入れ続けると、その間はダッシュを継続できるぞ。

ダッシュ中でも、通常技や必殺技ならいつでも出すことができる。ただし、通常投げとガードは停止して硬直が解けてからでないと不可能。

バックステップは、前述したようにEXと共通だ。



例によって、レバーを入れ続けていれば止まらないぞ

アドヴァンテージシステム

98で新たに取り入れられたシステム。自キャラが負けて次のキャラに交替するたびに、パワーゲージ関係の条件がよくなるというものだ。

ADVでは、負けるたびにストック数の上限が増える。1人目は最大3つだが、2人目は最大4つ、3人目は最大5つ、といった具合に増加していくのだ。ただし、ストック数自体の増加はナシ（キャラ相性による増減はあるが）。EXでは、2人目、3人目になるにつれてパワーゲージ自体が徐々に短くなっていく。より短い時間で満たんにすることができるというわけだ。





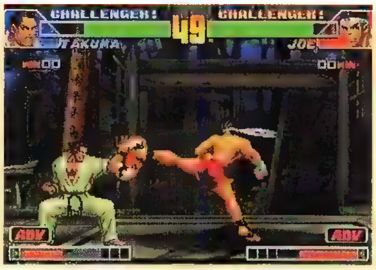
両モード共通

ここでは、両モード共通の基本&応用システムの中で、前作からの変更点があるものを紹介していくぞ。

打撃防御

一部の必殺技の特定のモーション&部位に設定されているシステムで、その部分に対する攻撃は受け止めつつ必殺技を続行するというもの。

'98で新たに加わった打撃防御技は、タクマの猛虎無頼岩、ブライアンのハイパータックル&ロケットタックル。



性質は前作と同じだが、新キャラの加入によって技が増えているぞ

空中ガード

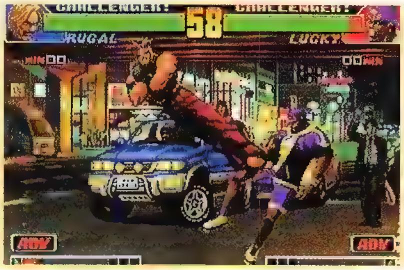
操作は垂直 or 後ろジャンプ中にレバー後ろ方向。飛び道具（超必殺技は除く）、ジャンプ攻撃、空中で攻撃する必殺技のみ防げる。ただし、間合いが遠すぎると不可能。

'98では、ジャンプしてから空中ガードができるようになるまで少し時間がかかるようになった。悪名高き画面端待ち（相手が跳んできたら空中ガード後コマンド投げ）はできなくなったのだ。

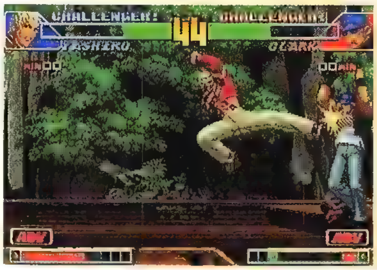
ふっとばし攻撃&空中ふっとばし攻撃

ダウン効果のある特殊な通常技。CD同時押しで出せる。

'98では、通常&大ジャンプと小&中ジャンプで空中ふっとばし攻撃のダメージが異なるキャラもいる。通常 or 大ジャンプ中に出せば普通に減るが、小 or 中ジャンプに出すと強攻撃よりも減らないのだ。



特定キャラの小&中ジャンプCDは減らない。相打ちだと損するぞ



跳びこみを見てからジャンプ→空中ガードはちょっと無理

カウンター

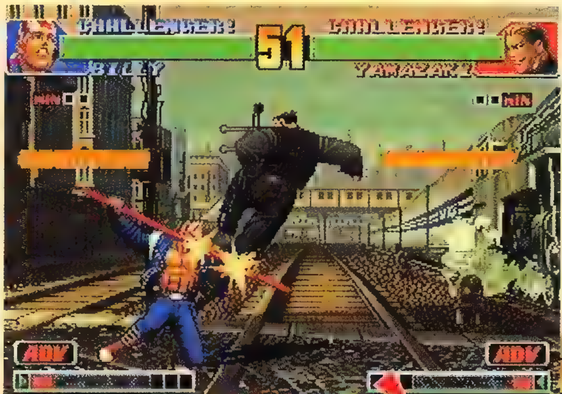
小 or 中ジャンプ攻撃全般、カウンター攻撃、特殊技、必殺技、超必殺技、以上の技の出がかり〜攻撃中に打撃技をヒットさせると、"カウンター"が発生する。相手がパワーMAX状態の場合は、通常技の出がかり〜攻撃中や、ダッシュ中に打撃技を決めた時にも発生するぞ。その効果は大きく分けて以下の2つだ。

1つはダメージの増加。増加量は技ごとに違い、中には通常の倍ぐらいになる技もある。また、ヒットするたびにダメージが半減されていく多段必殺技をカウンターでヒットさせると、2段目のダメージが半減されなくなるぞ（3段目は通常の2分の1）。

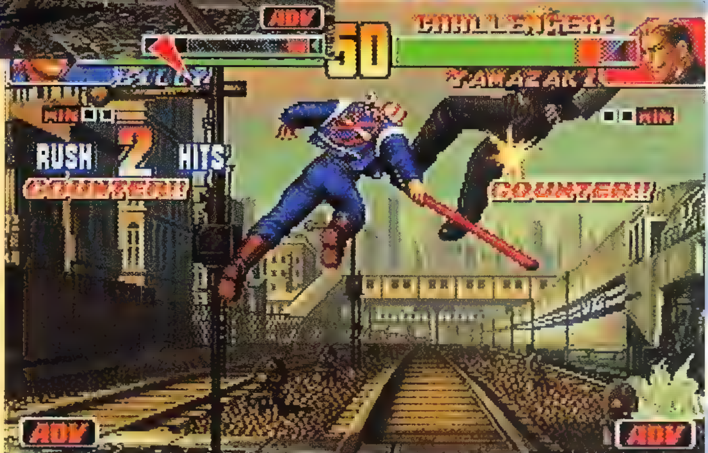
もう1つは、空中の相手に一定時間食らい判定が残るというもの。ダウンを奪える技（しゃがみ強キックは除く）をカウンターでヒットさせた時はもちろん、空中の相手に通常技をヒットさせた時も食らい判定が残るぞ。ただし、後者はほんの一瞬なので、追撃を決めるのは難しいだろう。

ちなみに、吹き飛んだ相手に食らい判定が残る技をカウンターヒットさせた場合は、着地寸前まで食らい判定が残るようになるぞ。

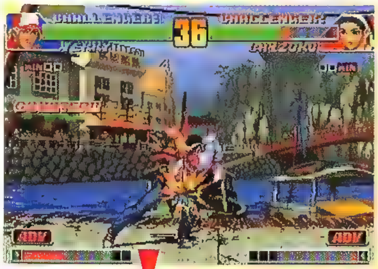
'98で注目したいのは、小&中ジャンプ攻撃に対してカウンターが発生するということ。小 or 中ジャンプ攻撃を対空技で迎撃すれば、単純に多めのダメージを与えられるのはもちろん、対空必殺技が相打ちになった時は、追撃を決められたりするのだ。



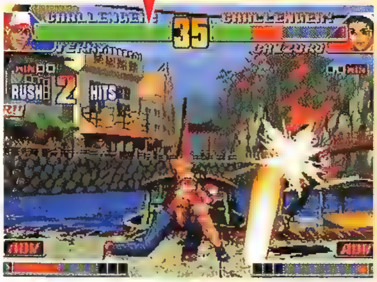
小or中ジャンプ攻撃と対空必殺技が相打ちになった場合は…



相手に食らい判定が残っているので、ジャンプ攻撃などで追撃が可能だ



浮かせ技をカウンターでヒットさせると、食らい判定がずっと残る



テリーのパワーチャージ→パワーゲイザーもつながっちゃうぞ

コマンド入力

'97では必殺技のコマンドを大幅に簡略化することができたが、'98ではそのほとんどができなくなっている。残っているのは、↓↙←↙→↓↓←→、←↙↓↘→（↓↙←↙↓↘→の後半も同様）↓←↓→ぐらいだ。

ため技のコマンド入力にも変更が見られる。ためを受けつける方向は斜めを含めて3つあるのだが、その中でレバーを入れかえるとためが解除されてしまうのだ。ありがちなのが、←ための技を↙でためたあと←に入れて（もしくはその逆）ためが解除されるケース。注意するべし。



横ための技は知らないうちに解除されがち。意識しておこう

コマンド投げ戦線に異常アリ!?

'96、'97と猛威を振るい続けてきたコマンド投げ。'98では、そのコマンド投げに関する攻防にいくつかの変更点が見られる。ここでは、その変更点をメインにコマンド投げについて解説しよう。

コマンド投げの種類

コマンド投げに属される必殺技&超必殺技は、2つのタイプに分けることができる。まずはその2つのタイプの特性を紹介しよう。

1つは、コマンドを入力した瞬間に投げ判定が発生するタイプ。相手を投げられる状態で入力すれば、その瞬間に成立する（以下、タイプ❶）。

もう1つは、コマンド入力してから投げ判定が発生するまでに時間がかかるタイプ。投げ判定が発生した時点で相手を投げられる状態にあれば成立する。入力した時点での状態は成立、不成立に関係しない（以下、タイプ❷）。

'98では、タイプ❶、❷ともに相手を投げられなかった（成立しなかった）場合は空振りモーションが発生するようになった。このモーション中は完全に無防備なので注意。

余談だが、タイプ❶と同じ条件で出せる打撃技も存在する（コマンド投げではない）。前述の2つは成立した瞬間に相手をロックするのだが、これは成立しても打撃技が出るだけ。相手の動きは止まらないので、相手に当たる前に回避されたり、つぶされたりすることもあるのだ。ちなみに、成立しなくても空振りモーションは発生しないぞ。

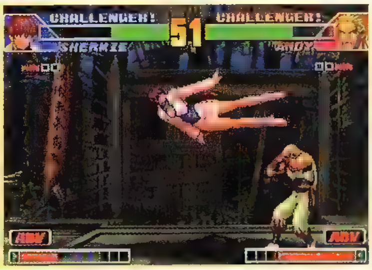


タイプ❷は、投げ判定が発生するまで無敵になっているものが多いぞ


真吾の錵研ぎやヘビィD・！のダンシングビートも打撃技だ

投げられ判定のなくなる状態

ダウン、ガード、のけ反りから通常の状態に復帰した直後や、相手の攻撃（空振り）に対してガードポーズを取っている最中は、投げられ判定がなくなっている。この状態の相手に投げ技を決めることはできないので注意しよう。

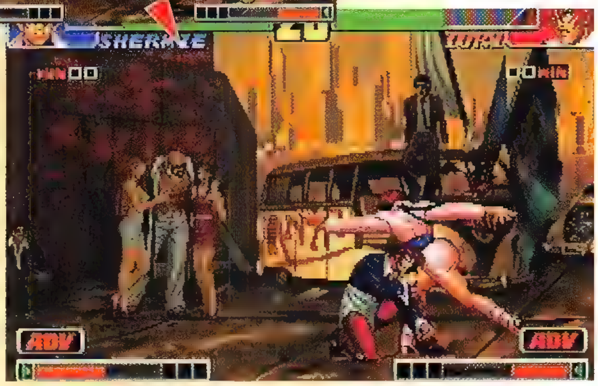

技の空振りに対するガードポーズの最中も、投げられ判定がないぞ

前転→コマンド投げは…

'98では、前転で裏にまわった直後は、タイプ❶のコマンド投げを決められないようになっている（前述した打撃技も同様）。硬直が解けたあと一瞬遅らせて入力すれば投げられるのだが、最速で入力すると見事に空振りモーションが発生してしまうのだ。タイプ❷なら自動的にタイミングが遅れるので、最速で入力してもOKなのだが。

なお、本当にギリギリ（相手に重なるぐらい）で裏にまわった場合のみ、最速でタイプ❶を入力しても相手を投げることができるぞ。

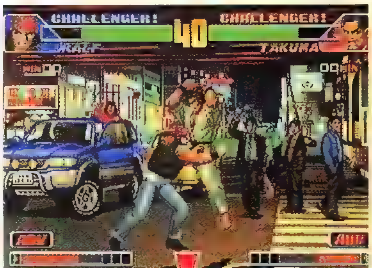

前転で裏にまわってコマンド投げ。当然のように使われていた連係だが…


'98では、投げ間合いに入っていても投げられない。要注意だ

コマンド投げVSジャンプ

'98は、投げ技をジャンプで回避しやすくなっている。なんと、ジャンプの動作に入った瞬間から投げられ判定がなくなるのだ。前述したように、コマンド投げは回避されると空振りモーションが発生してしまうので、そこにジャンプ攻撃からの連続技を食らってしまう可能性があるのだ。

ジャンプの着地のスキも、投げられ判定がないまま。ジャンプし続けている相手を地上で投げることはできないのだ。この事実は、ジャンプから技を出さずに着地して投げ、という連係が強力な原因にもなっているぞ（地上側は相手を投げるのが困難なため）。


コマンド投げは、読まれてジャンプされるとあっさり回避される

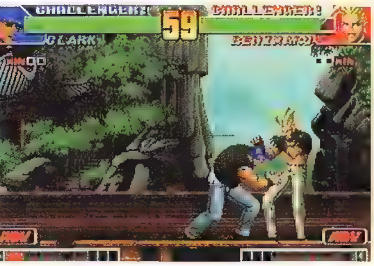


空振りモーションに連続技が決まることも。受ける側は狙っていこう

コマンド投げによる連続技

KOFシリーズのコマンド投げは、のけ反り硬直中の相手を投げられるので、連続技に組みこむこともできる。しかし、'98ではジャンプ攻撃によるのけ反りのみ投げられなくなったので、ジャンプ攻撃→コマンド投げという連続技はできなくなってしまった。

ちなみに、ダッシュして相手を投げにいくタイプの必殺技も、のけ反り硬直中（ジャンプ攻撃によるものを除く）の相手を投げられるようになったぞ。


ジャンプ攻撃→コマンド投げという超実戦的な連続技はもういない…



技のデパート、今作でも健在!! 京

技解析

草薙 京

解析／修羅騎士 [illegible]

通常技＆特殊技

遠距離立ち弱キックはリーチがそこそこ長く、出が早く戻りも早いので牽制技として使えるぞ。

近距離立ち強パンチは発生がメチャメチャ早く、反撃や連続技の中継に使えるのだ。

外式・轟斧 陽はリーチは長いが、出が遅い中段技。キャンセルで出した時のみキャンセルがきく。密着からなら近距離立ち強パンチ→キャンセル轟斧が連続技になるぞ(キャラによる)。

八拾八式は下段の足払いを2連続で出す技。発生が早いので、弱攻撃キャンセルで連続技になる。ようは前作でもできた京たんバリュー（しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル八拾八式）が健在ってこと。接近戦で重宝するぞ。

必殺技

百式・鬼焼きは出がかりに打撃防御のついている技。弱は威力は小さいが、出が若干早く、どんな状況でもヒットすれば確実にダウンを奪う。基本的にどちらも対空として使っていけるが、弱は背中の方に食らい判定が残っているので、鋭いジャンプ攻撃（キングの強キックなど）には負けることもあるので注意。地上戦では、弱を使うといいが、出がかりに下段攻撃が重なっているとつぶされる。

R.E.D.KicK。弱はガードされても反撃を受けにくいので、奇襲などに使っていける。強はしゃがんでいる相手に対して、当たらない場合が多いので使いにくい。つーか使わない方がいい。

七拾五式 改は前作と変更ナシ。強ヒット後は、相変わらず食らい判定が下方向まで残っているので、大蛇薙や琴月 陽で追い打ちすることができる。弱をヒットさせたあとは、食らい判定が上の方にしか残っていないので、ジャンプ攻撃や弱R.E.D.KicKなどでしか追い打ちはできないのだ。

百拾四式・荒咬みは今回も牽制に使うことができる。普段は先端を当てるように出していこう。ちなみに密着付近でガードされてしまうと反撃を食らうのね。

百弐拾八式・九傷は密着から近距離立ち強パンチ→キャンセル荒咬みから連続ヒットを望めるが、スキがかな～り大きくなったので、ガードされると反撃を受けてしまう。読み合いだが、派生技を出すことも考えておいた方がいい。また、画面端で強七拾五式 改→荒咬み→九傷と決めたあと、鬼焼きなどで追い打ちすることが不可能になった。

百弐拾七式・八錆は中段技。荒咬み後の発生は遅いが、外式・砌穿ちでの追い打ちは健在。

百拾五式・毒咬みは連続技に組みこんだり、遠距離からの牽制に使おう。強攻撃からしか連続技に組みこめないが、罪詠み→罰詠みまで決めた時はそこそこのダメージを持っていくことができる（威力は低下するけどね）。

四百壱式・罪詠みと四百弐式・罰詠みは毒咬み後の派生技。毒咬みヒット後は確実に最後まで出していきたいところ。しかし毒咬みを遠くからヒットさせた場合は、罰詠みが空振りしてしまうので注意。

九百拾式・鵺摘みは前作と変わらずで、弱は龍射りへいく時間が早く、強はやや遅い。起き上がりに取れるのは、スライディングや地を這う足払いのみ。

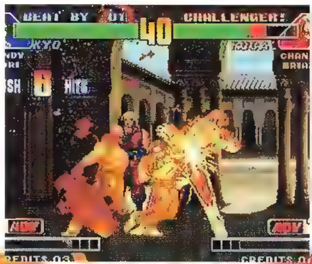
超必殺技

裏百八式・大蛇薙はボタン押しっぱなしの状態では、弱が下段無敵、強が上段無敵になっている。発生は強の方が、強攻撃から連続技にできる分早くなっている。ガードされた時のスキは大きいので、位置によっては反撃を受けてしまうぞ。

最終決戦奥義”無式“は発生が早いので、弱攻撃からも連続技にすることが可能（しかも威力が高い！）。しかし、無敵時間は短いので、割りこみに使った際はつぶされることが多く、ガードされてしまった時は反撃を受けるぞ。



荒咬み。先端を当てるように牽制に使っていくといい



無式。小技から連続技にできるうえ、威力も大蛇薙以上だ！

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄(はつがね)	→or←＋C
一刹背負い投げ(いっせつせおいなげ)	→or←＋D
●特殊技	
外式・轟斧 陽(げしき・ごうふ よう)	→＋B
外式・奈落落とし(げしき・ならくおとし)	ジャンプ中↓＋C
八拾八式(はちじゅうはちしき)	↘＋D
●必殺技	
百式・鬼焼き(ひゃくしき・おにやき)	→↓↘＋A or C
R.E.D.KicK	←↓↙＋B or D
弐百拾弐式・琴月 陽(にひゃくじゅうにしき・ことつき よう)	→↘↓↙←＋B or D
七拾五式 改(ななじゅうごしき かい)	↓↘→＋B・B or D・D
百拾四式・荒咬み(ひゃくじゅうよんしき・あらがみ)	↓↘→＋A
百弐拾八式・九傷(ひゃくにじゅうはちしき・このきず)	荒咬み動作中↓↘→＋A or C
百弐拾七式・八錆(ひゃくにじゅうななしき・やのさび)	・荒咬み→九傷動作中A or C ・荒咬み動作中 →↘↓↙←＋A or C
百弐拾五式・七瀬(ひゃくにじゅうごしき・ななせ)	・荒咬み→九傷動作中B or D ・荒咬み→八錆動作中B or D
外式・砌穿ち(げしき・みぎりうがち)	荒咬み→八錆動作中A or C
百拾五式・毒咬み(ひゃくじゅうごしき・どくがみ)	↓↘→＋C
四百壱式・罪詠み(よんひゃくいちしき・つみよみ)	毒咬み動作中→↘↓↙←＋A or C
四百弐式・罰詠み(よんひゃくにしき・ばつよみ)	毒咬み→罪詠み動作中→＋A or C
九百拾式・鵺摘み(きゅうひゃくじゅうしき・ぬえつみ)	↓↙←＋A or C

●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙(うらひゃくはちしき・おろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→＋A or C
最終決戦奥義 “無式”(さいしゅうけっせんおうぎ “むしき”)（三神技の壱(さんしんぎのいち)）	↓↘→↓↘→＋A or C

対人戦ワンポイント講座

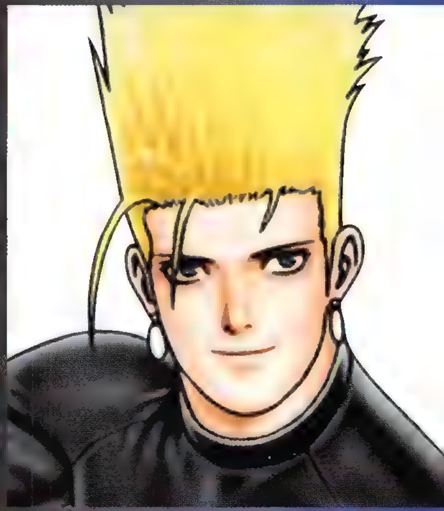
普段は荒咬みと立ち弱キックを使って牽制し、ジャンプ攻撃から攻めこんだり、弱R.E.D.KicKなどで奇襲していくのが基本になる。



EX京たんのもののけっぷりにはかなり手を焼きそう。マジ強え[illegible]

ジャンプから攻めこむ場合は、出が早く、地上技につなぎやすいジャンプ強パンチを使っていくといい。また、そのまますぐに中ジャンプで跳んで強パンチを出せば裏まわりを狙うこともできる。また、技を何も出さず着地して、下段のしゃがみ弱キックから連続技を狙ったりするのもいいだろう。しゃがみ弱キックからは近距離立ち強パンチにつなぐこともできるので覚えておく価値はあるのだ。

エキストラは、ステップ奈落落としがイイ感じ（中段）。跳びこみのあとなどに出していくといい。ヒット後は荒咬み＋αや再度奈落落としを決めることができる。ぶっ[illegible]



二階堂紅丸

解析／モリスケ

性能のいい牽制技を使い闘いを有利にしよう

技解析

通常技&特殊技

フライングドリルは硬直時間が長くなっているので、着地で連続技につなげられなくなった他、空中の相手にヒットした時の追撃が決めにくくなってしまった。

必殺技

雷靭拳は前作と大して変わっておらず、弱は前方、強は斜め上へ攻撃し、連続技に組みこむ際は弱は強攻撃、強は弱攻撃キャンセルからつなげられる。強の出はじめには無敵時間がついているが、一瞬で切れるので使いづらい。

空中雷靭拳は雷靭拳同様性能は変わっていない。使い道は、対空必殺技で迎撃されないようタイミングをズラす程度。

真空片手駒は蹴りを放ってから後方へ跳ねずにその場で硬直するように変更された。硬直時間は意外と長いので、間合いが離れない分反撃を受けやすくなってしまったぞ。また発生が遅くなっているので、強攻撃キャンセルでないと連続技には組みこめない。

スーパー稲妻キックは前作同様、弱の出はじめには無敵時間がついているので対空技として使用できる。強だと無敵時間がほとんどないので、弱のみ使うように。

居合い蹴りは前作と大して変わっていないが、今回真空片手駒が弱体化したことにより多用するべき技となった。ダメージはそれほどでもないが気絶値が高いので、連続技で2ヒット決めれば相手はまず気絶するぞ。

反動三段蹴りは前作と大して変わっていないので、強攻撃キャンセルで出して連続技に組みこもう。

紅丸コレダーはコマンド入力が完成した時点で投げが成立する、つぶされる心配のないコマンド投げ。投げ間合いは意外と狭いので、狙う場合は相手との間合いをしっかり確認しないと痛い目を見ることになる。

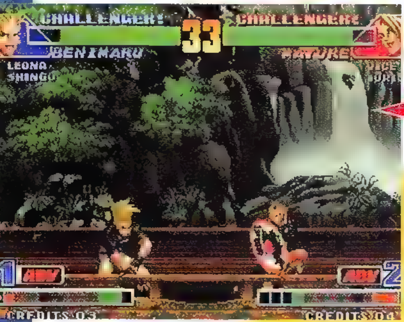
超必殺技

雷光拳は出はじめの長い無敵時間がなくなったので、カウンターとしては使えなくなった他、発生が遅くなったので連続技に組みこむ際も強攻撃キャンセルからしか連続ヒットしない、というような弱体化が目立つ。弱は前方、強は斜め上方向へ攻撃する点は変わっておらず、ガードされると長い硬直時間が待っていることは変わっていない。MAX版でも無敵時間はつかないが、発生が早くなるので弱攻撃キャンセルでも連続ヒットするようになる。

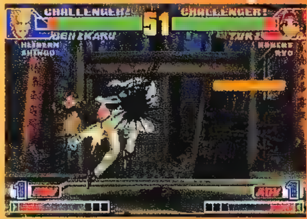
エレクトリッガーはコマンド入力完成から投げが成立するまでに少し時間がかかるが、投げが決まるまでは完全無敵状態なのでつぶされる心配はないコマンド投げ。投げ間合いは紅丸コレダーよりも広いので決めやすいが、相手側としてはこちらが光ったのを確認してからでもジャンプで回避できるため、相手の連係に割りこむような使い方が必要になる。つかむまではそれほど遅くないので、連続技に組みこむ際は弱攻撃キャンセルで連続ヒットするぞ。MAX版は威力がアップするだけだ。



むーん真空けずり駒！　昔はこのあと逃げられたけど…



その場にかたまるようになったので反撃を受けやすくなったぞ



弱スーパー稲妻キックは相打ちになりやすい対空技だ

分かりにくいけどエレクトリッガーです。無敵時間アリ



技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
キャッチアンドシュート	➡or⬅＋C
フロントスープレックス	➡or⬅＋D
スピニングニードロップ	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
ジャックナイフキック	➡＋B
フライングドリル	ジャンプ中⬇＋D
●必殺技	
雷靭拳	⬇↘➡＋A or C
空中雷靭拳	ジャンプ中⬇↘➡＋A or C
真空片手駒	⬇↙⬅＋A or C
スーパー稲妻キック	➡⬇↘＋B or D
居合い蹴り	⬇↘➡＋B or D
反動三段蹴り	➡↘⬇↙⬅＋B or D
紅丸コレダー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
●超必殺技	
雷光拳	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
エレクトリッガー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C

対人戦ワンポイント講座

跳びこみ防止効果のある立ち弱キックと立ち強パンチ、足払いをつぶせる立ち強キックといった性能のいい牽制技が一通りそろっているので、中間距離ではこれらを有効に使って闘おう。

跳びこみに対しては弱スーパー稲妻キックがベストだが、先読みで強雷靭拳を置いておくのも悪くない。こちらから跳びこむ時は裏まわりを狙えるジャンプ強キックを使い、着地でしゃがみ弱キック×2キャンセル居合い蹴りの連続技を狙うべし。

もちろん前作でも有効だった、ジャンプ攻撃を出さずに着地してしゃがみ弱キックで足元を狙う奇襲は健在。居合い蹴りが1発入れば気絶は近いので、ガンガン攻めて気絶させてやろう。逆に攻められた場合は、無敵時間のあるエレクトリッガーを使って割りこみを狙ってみよう。



今回は居合い蹴りを決めましょう。2セットで気絶じゃい

打撃の強さは健在だが投げの空振りには注意



大門五郎(だいもんごろう)

解析／ジェイケイ

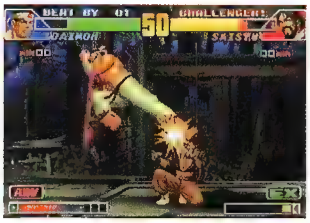
技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キック&強キックは中間距離での牽制に使える。前者はリーチが長いわりに出が早く、下段技なのでヒットしやすい。後者は足元が弱いものの、判定が強くて跳びこみ防止にもなる。

空中ふっ飛ばし攻撃は横方向に長め。中or大ジャンプから出し接近手段に使おう。

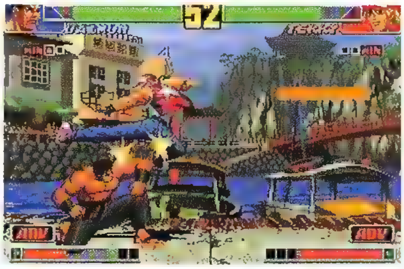
ジャンプ強キックは下方向に強く、座高の高い相手には昇りで出せば中段になる。



キャラ限定だが中段。前ジャンプから出して着地で超大外刈りも手

玉潰しは飛び道具をかき消す能力がある。ただし、一部の多段飛び道具は無理。

頭上払いは対空技。低い位置でヒットさせれば、キャンセル雲つかみ投げが連続技になるぞ。相打ちになっても、こちらがダウンしなければ大ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃などで追撃が可能だ。



このあと追撃できる。ほとんどの場合はダメージ勝ちできるのだ

必殺技

目立った変更点がある必殺技は、超大外刈りと天地返しの2つ。その他の必殺技は前作と同じように使えるぞ。

超大外刈りは、投げ判定が発生するまでに少し時間がかかるものの、それまでの間は無敵。ジャンプ攻撃を当てたあとや、相手の起き上がりに投げを狙う時に使おう。投げ無効時間が切れる少し前にタイミングよく出せば、無効時間が切れた直後に投げられるぞ。また、前転で裏にまわった直後にも使っていける。



相手の割りこみ技を無敵時間で回避しつつ投げることもできるぞ

天地返しは、切り株返しよりも投げ間合いが広く、入力した瞬間に相手を投げられる。しかし、今回は空振りモーションがついているので注意。

地雷震。弱は地震を起こす技。相手が立っているか、前or後転や攻撃避けをしていれば、間合いに関係なくヒットする。ただし、跳びこみには弱いので注意。強は振りかぶるだけのフェイント技だ。

超受け身は移動技。終わり際にスキはあるが、出した瞬間に無敵になる（投げられ判定もなくなる）ので相手の技を回避しつつ接近することができる。弱はモーションと移動距離が短く、強はその逆。おもに弱を使っていこう。

雲つかみ投げは対空技。無敵時間はないが判定は強いので、早めに出せば結構強いぞ。

切り株返しはダウン中の相手をつかめるのが特徴。空中ふっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックのあとはダウン回避で逃げられてしまうが、玉潰しや嵐の山（1～2段目）のあとは確定するぞ。また出した瞬間から攻撃判定発生後まで足元が無敵になるので、地面スレスレを攻撃する足払いなら回避しつつゲットできる。

超必殺技

地獄極楽落としは、天地返し同様に入力した瞬間に投げられるが、やはり空振りモーションがついた（空振り時もゲージを消費）。投げ間合いは天地返しよりわずかに広い。

嵐の山は、投げ間合いが非常に広いものの、投げ判定の発生が遅いので、見てからでも簡単に回避されてしまう。一応、出がかりに一瞬無敵時間があり、投げ判定が発生するまでは攻撃されてもひるまない（ダメージは食らう）という特徴があるので、こちらの起き上がりや至近距離での割りこみに使ったり、地上の突進技に合わせるといいかも。

ちなみに今回は、2段目で止めて切り株返しで追撃するよりも、3段目まで決めた方が減るぞ。



攻撃を受けても動作が中断されない。ジャンプされると終わりだけど

技コマンド表

●投げ技	
十字締め（近距離）	→or←＋C
つかみ叩きつけ（遠距離）	→or←＋C
送り足払い	→or←＋D
●特殊技	
玉潰し	→＋A
頭上払い	↘＋C
●必殺技	
地雷震	→↓↘＋A or C
超受け身	↓↙←＋B or D
雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋A
切り株返し	←↙↓↘→＋C
天地返し	投げ間合いで→↘↓↙←→＋A or C
超大外刈り	投げ間合いで→↓↘＋B or D
根っこ返し	↓↘→＋B or D
裏投げ	→↘↓↙←→＋B or D
●超必殺技	
地獄極楽落とし	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋A or C
嵐の山	・根っこ抜き　投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→＋B or D ・続・切り株返し　根っこ抜き中←↙↓↘→＋B or D ・ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時）、続・天地返し（パワーMAX時）　続・切り株返し中→↓↘＋B or D

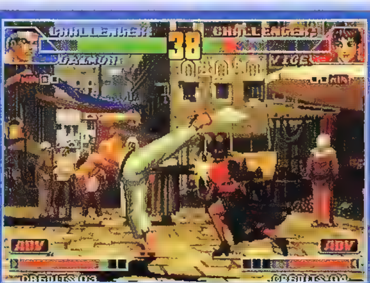
対人戦ワンポイント講座

中間距離では遠距離立ち弱キックを中心に、遠距離立ち強キックをまぜて牽制しよう。相手キャラによっては対空の頭上払いや、牽制技をスカしてできる根っこ返しもまぜていくとなおよい。

ある程度相手の動きを封じたら、中ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で跳びこんで攻めに回ろう。ガードさせたあとは、ダッシュから超大外刈り、弱超受け身→天地返し、ジャンプ→前転で裏にまわる→超大外刈り、再び跳びこむといった連係で攻めよう。

エキストラは空中ふっ飛ばし攻撃から投げにつなぎにくいので、ジャンプ強キック→前に歩いて超大外刈りという連係をまぜるといい。

その他、跳びこみ（中ジャンプがいい）から技を出さずに着地して天地返しを狙うのも決まりやすいぞ。



打撃技の強さも健在。投げにこだわらなくても闘えるぞ



テリー・ボガード

解析／修羅騎士 [illegible] 編

今回のバーンナックルはしゃがまれてもOKに！

攻略解析

通常技&特殊技

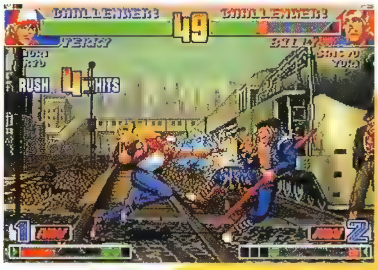
遠距離立ち弱キックは、相変わらず牽制に使うために生まれてきたような技だ。しゃがみ弱キックは接近戦での牽制や連続技のつなぎに役立つ。ジャンプ強キックは昇りで出せば中段として活用することができるぞ。

バックナックルは出は遅いが、踏みこむ分リーチがかなり長く、2段目にキャンセルがきく。また、強攻撃にキャンセルをかけて出せば連続ヒットする。牽制や連係に最適。

ライジングアッパー。リーチは短いが、出が早いので小技からキャンセルして出せば連続ヒットする。連続技のつなぎとして使っていくといいだろう。また、一応対空としても使うことができる。

必殺技

バーンナックルはなんと、今回はしゃがまれていてもほとんどのキャラに当てることができるようになったのだ。弱は突進力が低いが、発生がそこそこ早いので強攻撃から連続技に組みこめる。弱と強、両方とも近い位置でガードされてしまうと反撃を受けてしまうのだが、技の終わり際を当てれば全然平気っす。



密かにパワーアップし、さらに使いやすくなったのだ

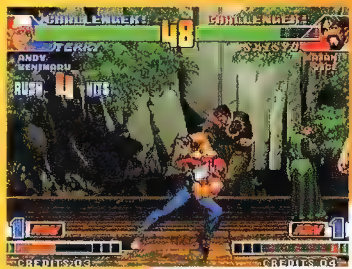
パワーウェイブは画面端まで届かない飛び道具。弱はリーチが短いが、スキは小さめ。強は踏みこんでから出す分、リーチは長いのだが、スキは大きめ。相手との距離に応じて、牽制や連係に使っていくといい。前作よりスキがほんのちっとだけ大きくなった気がする。

クラックシュートはキャラにもよるが、弱で出してもしゃがんでいる相手に当たらない場合があるうえ、ガードされても反撃を受ける場合がある。あまり意識して使う必要はないだろう。

ライジングタックルは出がかりに打撃防御効果のついている技。弱は真上、強は少し斜め上へ上がっていく。どちらも対空として使っていけるが、どうせ使うなら威力の高い強を使おう。

パワーダンクは弱は発生が早く、強は遅い。今回、無敵時間がついたのだが、攻撃判定が出ると同時に無敵が切れるので、対空に使っても相打ちになってしまう。しかし、下段連係の割りこみは使っていくことができるぞ。振り下ろしの拳のみをヒットさせた場合はダウンを奪えないうえに、位置によっては反撃を食らうので注意。

パワーチャージは双方とも強攻撃から連続技にできるのが共通点。弱は突進力が低いのだが、スキが小さい分、ガードされても反撃を受けにくくなっている。強は突進力が高いのだが、スキが大きいので、反撃を受けやすい。よって使うのは弱で決まりだろう。ヒットさせたあとの追い打ちだが、今回は食らい判定がかなり上の方にしか残っていないので、キャンセルライジングタックルやジャンプ攻撃くらいしかヒットさせることができない。



この技のあとの追い打ちは、当たり前だが制限されるようになった

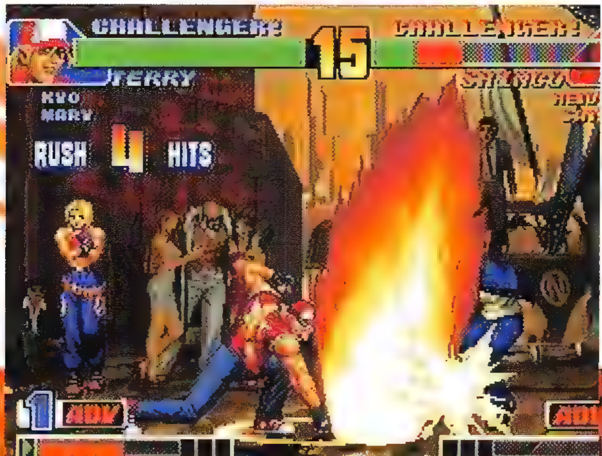
超必殺技

パワーゲイザーは弱、強ともに強攻撃から連続技にすることができる。また、無敵は短いが一応割りこみにも使うことができる。しかし、比較的近い位置でガードされると、手痛い反撃を受けてしまう。

ハイアングルゲイザーは発生がかなり早いので、弱攻撃からも連続技に組みこむことができる。しかし無敵時間はほとんどないので、割りこみには向いていない。前作は、画面端で決めても全段ヒットしなかったが、今回はキッチリ最後までいきまっせ！

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	➡or⬅＋C
バスタースルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
バックナックル	➡＋A
ライジングアッパー	↘＋C
●必殺技	
バーンナックル	↓↙←＋A or C
パワーウェイブ	↓↘→＋A or C
クラックシュート	↓↙←＋B or D
ライジングタックル	→↓↘＋A or C
パワーダンク	→↓↘＋B or D
パワーチャージ	←↙↓↘→＋B or D
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋A or C
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→＋B or D



連続技に組みこめるのがありがたい。相変わらず↓←→で出るぞ！

対人戦ワンポイント講座

普段はリーチの長い立ち弱キックをメインに、弱パワーウェイブやバックナックル↓キャンセルパワーウェイブなど[illegible]を使って牽制し[illegible]、攻め[illegible]やバーンナックル、弱パワーチャージを使っていくといいだろう。

ジャンプ攻撃では、[illegible]使うようにしよう。また、[illegible]

バーンナックルは距離に応じて使い分けていく必要が[illegible]出していくのもいいが、変[illegible]有効といえる。



遠距離立ち弱キック[illegible]えず牽制しとけっつーの！



アンディ・ボガード

解析／修羅騎士　鷹

接近戦は撃壁背水掌!! 幻影不知火で撹乱もよし

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ弱キックは、発生は早いのだが、連打がまったくきかないので、しゃがみ弱キック×2がつながりにくくなった。今回は、しゃがみ弱パンチやキャンセル上げ面につないでいこう。

遠距離立ち弱キック、立ち強パンチは相変わらず牽制に使うことができるのだ。

上顎は出の遅い中段技。今回はキャンセルから出せばキャンセルをかけることができるので、幻影不知火を出すことができる。この技のスキだが、基本的に密着で出した場合は、ヒットさせても反撃を受けるので、極力先端を当てるように心がけよう。

上げ面は弱技からキャンセルをして出せば、連続ヒットするうえ、さらに2段目はキャンセルが可能なので、弱飛翔拳や斬影拳をヒットさせることが可能。使用頻度は高いといえる。

必殺技

斬影拳は相変わらずスキが大きい突進技（前よりまし）。弱は出が早く、突進距離が短い。強はその逆になっている。双方とも連続技や移動手段として使うことができるのだが、ガードされた時のスキは大きいので反撃を覚悟する必要があるぞ。また、判定が細くなったので偶然対空にはならなくなったのだ。

追加入力の我弾幸も健在。ガードされた時は斬影拳と同様、反撃を受ける。ディレイがきかないのは痛い。

飛翔拳。弱はリーチが短かいが、発生は強よりも早く、強攻撃から連続技に組みこむことができる。強は少し踏みこむ分、弱よりリーチが長いのだが、発生が遅いので強攻撃からでも連続技に組みこむことができない。どちらも距離に応じて牽制に使うことはできるが、スキが大きいので無理は禁物。

昇龍弾。強は無敵時間が多少長いので、対空に使うならこちら。ちなみに弱は、相打ちやつぶされてしまうことが多いが、相打ちになってしまった場合は、強空破弾や超裂破弾、ジャンプ攻撃（昇り）をすぐに出せば追い打ちすることが可能だ。

空破弾は前作と変わらず、最後の1発まで当てればガードされても反撃を受けにくい。が、最後の1発が空振りした時はヒットさせても反撃を受ける。一応奇襲には使うことができるが注意すべし。

撃壁背水掌は威力が小さくなっただけ。追い打ちは、強空破弾、強昇龍弾、上げ面↓空中ふっとばしが安定。

今回の幻影不知火は、前回に比べると着地するまでの時間が多少かかるようになったが、それは出はじめに攻撃判定がついたのが理由なのだ。ちなみにジャンプ攻撃から連続技にすることはできない。この技からの派生である幻影不知火 上顎と幻影不知火 下顎だが、上顎は中段だが一部のしゃがんでいるキャラに対しては空振りしてしまう。下顎は打点によって不知火から連続ヒットを望めるうえ、ガードされても反撃を受けにくくなっているのだ。下顎を頼るといいだろう。

超必殺技

超裂破弾は画面端で撃壁背水掌からの追い打ちに使うといい。MAX版は無敵時間が長いので割りこみに使うこともできる。

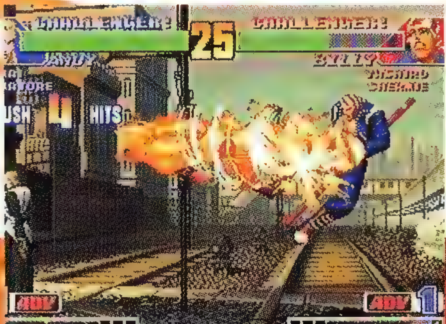
飛翔流星拳はノーマル版は強から、MAX版は弱から連続技にできる。

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	➡or⬅+C
抱え込み投げ	➡or⬅+D
●特殊技	
上顎	➡+B
上げ面	↘+A
●必殺技	
斬影拳	↙➡+A or C
我弾幸	斬影拳ヒット中⬇↘➡+A or C
飛翔拳	⬇↙⬅+A or C
昇龍弾	➡⬇↘+A or C
空破弾	⬅↙⬇↘➡+B or D
撃壁背水掌	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡+A or C
幻影不知火	ジャンプ中⬇↘➡+B or D
幻影不知火　下顎	幻影不知火着地中A or C
幻影不知火　上顎	幻影不知火着地中B or D
●超必殺技	
超裂破弾	⬇↙⬅↙⬇↘➡+B or D
飛翔流星拳	⬇↘➡⬇↘➡+B or D



攻撃判定がつき、使い勝手がよくなったのだ

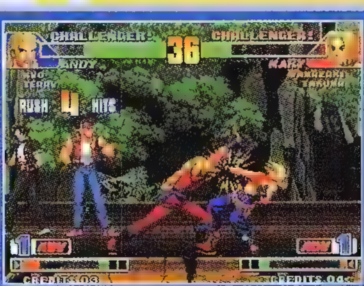


今回も画面端で撃壁背水掌からの追い打ちとして使うのが安定だ

対人戦ワンポイント講座

[illegible]弱[illegible]や飛翔拳の[illegible]端を当てるように牽制しつつ、[illegible]を使って攻めを展開していくのが基本。ジャンプから攻める場合は、地上技につなぎやすい強攻撃を使うといい。技を出さずに着地して、すぐに下段のしゃがみキックから連続技を狙っていくのもいいぞ。また、小技を当てたあとなら、すぐにジャンプし、相手を飛び越えてから幻影不知火を出すと裏まわりを狙うことができるので覚えておこう。

接近戦で狙うのはやはり撃壁背水掌。この技を決めたあとは、大ジャンプ強パンチ（昇り）で追い打ちすれば、相変わらず相手の裏側に着地することができるぞ。着地にしゃがみ弱キックなどを重ねたりして、さらに攻めたてていくといいぞ。



上げ面。小技からつながるのでかなりありがたいっす

弱ハリケーンで牽制し黄金のカカトで叩き落とせ



ジョー・ヒガシ

解析／DSP−たろりん

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱パンチはジャンプ防止を兼ねた牽制技として使える。ただ、リーチはあまり長くないので、ダッシュなどで間合いをつめてから出す必要がある。

遠距離立ち強キックは遠距離での牽制に最適。スキが大きいので空振りしないように気をつけよう。

ジャンプ強キックは昇りで出せば中段攻撃になる。

必殺技

ハリケーンアッパーは、縦に判定の強い飛び道具。小・中ジャンプで越えられることはないといっていい。

今回は、大幅に性能がダウンしてしまった。弱は出るのが遅くなり、スキもやや大きくなった。強は竜巻を2発出すのだが、出がかりのスキと出したあとのスキが非常に大きくて使いにくい。



前作よりも弱くなってしまったが、まだまだ使っていける

爆裂拳は、パンチを出しながら前進する技。弱攻撃から連続技になるぞ。

爆裂拳からの追加技、爆裂フィニッシュは、弱はひじを振り下ろす中段技を、強はヒット時にダウンを奪えるソバットを出す。

爆裂拳の奇数発目から出すと連続ヒットしないが、偶数発目から出せばつながる。4発目から出すのが実戦的。

タイガーキックは、出がかりに無敵時間がある対空技。



強でもダウンを奪えるようになり、使いやすくなったのだ

弱は攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまうが、強ならば悪くても相打ちになる。前作と違い、強を地上の相手に当てた時、2段目が当たればダウンを奪えるようになった。

スラッシュキックは、強攻撃キャンセルで連続技になる。スキはわりと大きい。弱の先端を当てるようにすれば、ガードされても反撃を受けにくいが、多用はできないだろう。

黄金のカカトは、前作よりもスキが大きくなってしまい、ガードされると反撃こそ受けないものの、こちらが不利な状況になる。

おもな使い道は、前作と同じく先読み対空技。空中の相手にヒットしたら、スラッシュキックやタイガーキックで追い打ちしよう。ただ、スキが大きくなったのが影響して、低い位置でヒットした場合、追い打ちが間に合わないこともある。



今回はガードされると不利になるので、次の行動は慎重に！

超必殺技

スクリューアッパーは、巨大な竜巻を発生させる技。前作までと大きく性能が変化した。ノーマル版だとジョーが飛び上がらないため、ガードされてもこちらが大幅に有利になるのだ。弱はその場から竜巻を出すが、強は少し前に踏みこんでから出すようになっている。

MAX版はジョーが飛び上がるため、近くでガードされると不利になるぞ。そのかわり、出がかりに無敵時間があるという特典がつく。

爆裂ハリケーンタイガーカカトは、弱攻撃からでも連続技になる突進乱舞技。

出がかりには無敵時間がある。ノーマル版は攻撃判定が出ると同時に無敵時間が切れるため相打ちになりやすいが、MAX版は攻撃判定が出るまで無敵時間が続くので、相手の技に一方的に勝てるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	➡or⬅＋C
レッグスルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ローキック	➡＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡＋AorC
爆裂拳	AorCボタン連打
爆裂フィニッシュ	爆裂拳中⬇↘➡＋AorC
タイガーキック	➡⬇↘＋BorD
スラッシュキック	⬅↙⬇↘➡＋BorD
黄金のカカト	⬇↙⬅＋BorD
●超必殺技	
スクリューアッパー	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
爆裂ハリケーンタイガーカカト	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC



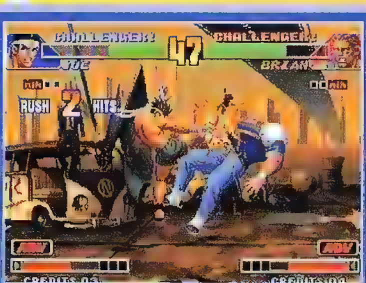
出が早く、ガードされてもOKなので、適度にばらまこう

対人戦ワンポイント講座

弱ハリケーンアッパーでの牽制、および、先読み対空技の黄金のカカトが、ジョーの戦法の主軸。弱ハリケーンアッパーを飛び越すためには、相手は中[illegible]ジャンプを使わなければならないので、そこに黄金のカカトを合わせていくわけだ。空中の相手にヒットしたら、弱スラッシュキックで追い打ちすべし。

今回は弱ハリケーンアッパーのスキが大きいので、前作のような連発はできない。フェイントを混ぜて、相手に攻撃のタイミングを絞られないようにしよう。

相手がハリケーンアッパーと黄金のカカトの両方を警戒しているなら、いきなり[illegible]こんで攻めてもいい。ジャンプ強キックと投げ[illegible]。投げる時は、投げ技はずしのできないひざ地獄を使うべし。



カカトの空中ヒットは重要な[illegible]。先読み[illegible]



リョウ・サカザキ

解析／ヒデ本条

牽制技を駆使して相手の動きを封じよう

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キックはリーチが長く、相変わらず牽制技として使っていける。

しゃがみ強パンチは出が早く判定も強いので対空技として使っていけるぞ。

特殊技の氷柱割りは、かなり出が早い中段攻撃。相変わらず、キャンセルから出してもキャンセルをかけることができないが、連係の途中にまぜて使うことはできる。

必殺技

虎煌拳は気の固まりを前方に放出する技。射程は短い。弱は強攻撃からの連続技に組みこめるが、強は射程が少し長くなる分、出が遅く連続技に組みこむことができない!!

虎咆は出がかりに無敵時間がある対空技。地上にいる相手に対しては、ヒットすればどんな状況でもダウンを奪うことのできる弱を、対空技として使う時は、無敵時間の長い強を使っていくべし!!


対空性能抜群の強虎咆。引きつければ負けることはない!

飛燕疾風脚は弱は2ヒット、強は最大3ヒットする突進技。相手にガードされた時のスキは大きい。また、強はしゃがみ状態の相手に対しては2段目以降が空振りしてしまうので注意。主に弱攻撃からの連続技に使っていこう。

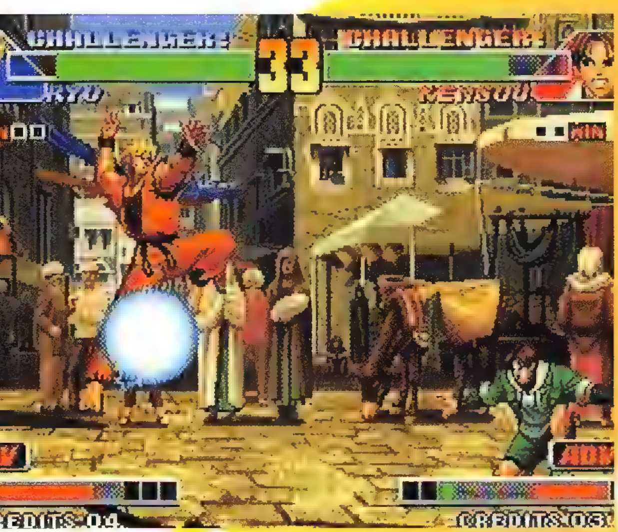
極限流連舞拳は投げ間合いの中でのみ出せるガード不能打撃技。ヒットしたあとの浮いた相手に、ジャンプ攻撃や虎咆などで追い打ちが可能。


極限流連舞拳。あまりいい追い打ちが入らないのがちょっと悲しい

素早く入力すれば弱攻撃を2発当てたあとからでも決めることができるぞ。でも追い打ちがセコイのは勘弁して欲しいところだ!!

猛虎・雷神剛は出がかりに打撃防御判定のある突進技。追加入力で虎咆を出すことができる。虎咆までヒットすればダウンを奪えるが、技の硬直がかなり大きいのでガードされると反撃を受けてしまう。技の終わり際をガードさせることで反撃を受けにくくすることはできる。

猛虎・雷神刹は弱は小さく、強は大きく跳んでチョップで攻撃する中段技。出がかりに無敵時間があり、技の先端を当てるように出せば反撃を受けにくい技。

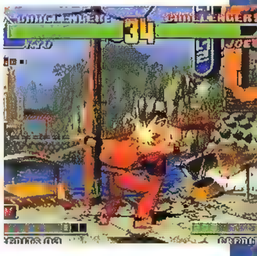

出がかりの無敵時間を最大限に利用しろ! オラオラ!

超必殺技

龍虎乱舞は突進乱舞技。相手にガードされた時の硬直時間は相変わらず長い。強攻撃から決められるので、連続技専用として使おう。

MAX版は出がかりに無敵時間があるが、攻撃判定が出る前に無敵が切れてしまう。連続技にも組みこむことはできないので注意すべし!

覇王翔吼拳は巨大な飛び道具。相手の通常飛び道具を貫通する。強とMAX版は連続技に組みこむことができないが、弱のみ強攻撃から連続技にすることができるぞ。


一撃必殺!! 相手の技にあわせるように使うと効果的

天地覇煌拳は威力は小さいが、出の早い正拳を繰り出す技。弱で出せば弱攻撃から連続技になるのだが、気絶値がかなり少なくなってしまったので使えない。

MAX版は1発で相手を気絶に追いこむことができるうえ、攻撃判定が出るまで完全無敵。この技は、MAX版専用と考えていいだろう。

技コマンド表

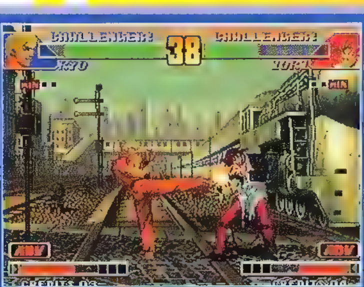
技	コマンド
●投げ技	
谷落とし	→or←+C
巴投げ	→or←+D
●特殊技	
氷柱割り	→+A
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎咆	・→↓↘+A or C ・猛虎 雷神剛ヒット中→↓+A or C
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+B or D
極限流連舞拳	投げ間合いで←↙↓↘→+A or C
猛虎 雷神剛	↓↙←+A or C
猛虎 雷神刹	↓↘→+B or D
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+A or C

対人戦ワンポイント講座

遠距離立ち弱キックをメインに、弱虎煌拳や猛虎・雷神刹などを使って相手の行動を封じていくのが基本的な戦法になる。

相手のジャンプ攻撃に対しては、しゃがみ強パンチや虎咆で迎撃し、緊急回避をしてきた場合は連続技や投げで迎え撃っていくべし。

相手のガードがかたくなってきたら、ジャンプ攻撃や、着地からの連続技を狙うのもいい。連続技は、ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→極限流連舞拳→ジャンプ強キック（昇り）や、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→飛燕疾風脚など。ガードされていると分かっているなら、ダイレクトに極限流連舞拳を狙ったり、特殊技の氷柱割りを組みこんでいくといい。とにかく相手のガードをおもいっきり揺さぶってやれ!


チクチク足の先があたるように牽制しつつ、ダメージをあたえろ!

ロバート・ガルシア

解析／モリスケ



新特殊技などで牽制しつつスキに極限流連舞脚を決めろ

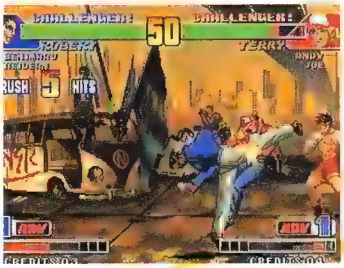
技解析

通常技&特殊技

ふっとばし攻撃は気合いの入った前蹴りに変化している。前作のソバットの方が使えたという噂もあるが…。

龍翻蹴は連続技のつなぎにしか使えなかった技だが、今回は空中の相手にヒットさせると食らい判定を残すことができるので、極限流連舞脚からの連続技に重宝するぞ。

句龍降脚蹴りはちょこんと跳び上がっての蹴りで判定は中段。発生は早いとはいえないものの硬直時間が短いので、ガードされても若干有利になるぞ。



連舞脚後は龍翻蹴を当てて、さらにキャンセル必殺技だ

必殺技

龍撃拳は攻撃判定が小さくなったので、前転でくぐられたり跳びこみにつぶされてしまうようになった。弱と強の違いは持続時間のみ。

龍牙は強の出はじめに無敵時間がついているので、強なら対空技として使用できる。相打ちになることもあるが、その場合は浮いている相手に追撃が可能だ。地上の相手にヒットさせてもダウンを奪えないことが多いので、使用は対空に限定しよう。弱は無敵時間が短いのでつぶされるぞ。

飛燕旋風脚は性能が大きく変化。弱は前作のような軌道だが移動距離が短く、ガードされると若干不利。強は軌道がゆるやかなので、相手にしゃがまれた場合空振りするようになっている。発生は早いので弱攻撃キャンセルで連続技に組みこむことができるぞ。

飛燕龍神脚はヒット後に追撃が可能だったが、追撃できないよう変更されている。

極限流連舞脚は出はじめの無敵時間は健在なので、起き上がりや割りこみ、連続技に組みこむなど、使う機会は多い。決めたあとは追撃が可能だが、今回は超技で拾えないので龍翻蹴で拾ってからキャンセル強龍牙、もしくは強飛燕旋風脚がベストだと思われるぞ。

龍斬翔は相変わらず無敵時間がついていないので、狙い所を考えさせられる技だ。



強だと浮きすぎるのでしゃがんだ相手に当たらないぞ



無敵時間のある連舞脚。相打ちになることもあるぞ

超必殺技

龍虎乱舞は出はじめに無敵時間がついていないので、おもな使い道は連続技に組みこむことになるが、発生は遅いので強攻撃キャンセルでないと連続ヒットしない。

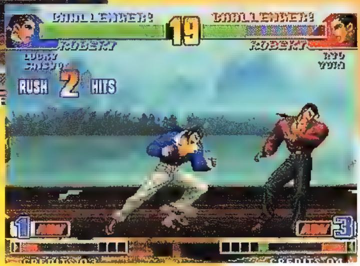
ガードされた場合は長い硬直時間が待っているので、適当に出すのは控えよう。MAX版は出はじめに無敵時間がつくが、攻撃判定発生と同時に切れてしまうため、カウンターに使っても相打ちになってしまう。

覇王翔吼拳は発生が遅いために、光ったのを見てから跳びこまれてしまうので使いどころが難しい。MAX版は弾の速度が速くなり、多段ヒットするように変化するものの連続技には組みこめない。

無影疾風重段脚は、多段蹴りから跳び蹴りに変化して龍斬翔を決めるように変化している。

出はじめに無敵時間はあるが、攻撃判定発生と同時に切れるため相打ちになりやすい。発生は遅く1段目のリーチが短いので連続技に組みこめず、ガードされた場合は長い硬直時間が待っているので使いどころは難しいぞ。

MAX版は発生は遅いままなので連続技には組みこめないが、出はじめの無敵時間が長くなるので、強力なカウンターとして使用可能。



連続技に組みこむ使い方がメインとなる龍虎乱舞

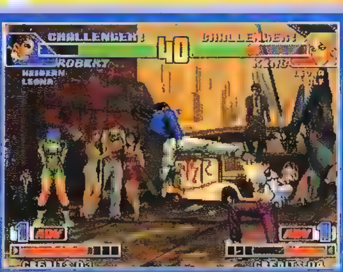
技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	➡or⬅＋C
首切り投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
龍翻蹴	➡＋B
句龍降脚蹴り	➡＋A
●必殺技	
龍撃拳	⬇⬊➡＋A or C
龍牙	➡⬇⬊＋A or C
飛燕旋風脚	➡⬊⬇⬋⬅＋B or D
飛燕龍神脚	ジャンプ中⬇⬋⬅＋B or D
極限流連舞脚	投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡＋B or D
龍斬翔	➡⬇⬊＋B or D
●超必殺技	
龍虎乱舞	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋A or C
覇王翔吼拳	➡⬅⬋⬇⬊➡＋A or C
無影疾風重段脚	⬇⬊➡⬇⬊➡＋B or D

対人戦ワンポイント講座

中間距離では前作と同様に、[illegible]龍撃拳で牽制しながら跳びこみや前転から極限流連舞脚を狙うのが基本で、新技の句龍降脚蹴りは中間距離からの牽制にまぜるといいぞ。句龍降脚蹴りがヒットした時は相手が反撃しようとすることが多いので、[illegible]極限流連舞脚を狙ったり跳びこんでみるといい。あとは無影疾風重段脚でカウンターを狙ってみるのも悪くない。

飛燕旋風脚は弱体化してしまったが、それでも弱は使えないことはないので、しゃがみ弱キックキャンセルで狙ってみよう。ガードされたら若干不利になるが反撃を受けるほどではないので、そのまま攻めを続行することができる。通常技を出して[illegible]相打ちになりやすいので、跳びこみ[illegible]



新特殊技は中段技。[illegible]るように使っていこう



相変わらず空牙は頼れる基本戦法はヒット&アウェイ

ユリ・サカザキ

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技&特殊技

通常技で変化したのは、しゃがみ強キック。本作で再びキャンセル可能になったので、下段技で最もリーチが長いという特性を活かし、連係にまぜてゴリゴリ頼ってやろう。

その他の通常技は変化してないので、従来通りの使い方でOKッチよ♡

燕翼は中段技になり、先端をヒットさせれば若干ユリ側が有利になった。しゃがみ強キックから遅めキャンセルで出していき、下段～中段とガードを揺さぶってやろう！



中段になったケツ　しゃがみ弱パンチor強キックから連係しよう

必殺技

虎煌拳は、攻撃判定が強いので、空振りキャンセルなどから牽制技に使っていこう。弱はその場から撃ち出すため射程距離が短いが、強は一歩前に踏みこむので射程距離が長い。連続技に組みこむ場合は通常技の強攻撃からキャンセルしていこう。

空牙（ユリちょうアッパー）の弱は、出はじめに無敵時間があり、攻撃判定も強いので、対空技として頼っていける。強は対空には不向きだが、大きく前に進むのを利用して、しゃがみ弱攻撃×2～3から連続技に組みこむといいッチ。

裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）は、強空牙専用の追加入力技。この技自体、攻撃判定が意外に強いので、強空牙が暴発（空振り）してしまった時はこの技でフォローするといい。もちろん、強空牙ヒット時も確実にこの技でダメージを奪いましょう♡

雷煌拳は、上昇中にガードされたり、落下時に相手に食いこまなければスキはないので、落下時に突き出す拳の先端を当てにいくようにしよう。間合い的にはしゃがみ強キックの先端くらいからキャンセルしていくといいだろう。足払いなど攻撃位置の低い技を跳び越すことができる。

飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）は、先端をガードさせればユリ側が有利（先に動ける）になる弱を虎煌拳と併用し、奇襲技として使っていくといいだろう。移動距離は短いので、間合いとしては虎煌拳を撃っていくような中間距離が狙い目だ。また、座高の低い相手にしゃがまれると空振り（当たらない）してしまうので、忘れずに覚えておこう。

飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）は、軌道が変化し、スキが大きくなった。特に弱はダウンを奪えなくなったばかりでなく、ヒットしても反撃されてしまう。強はしゃがまれると跳び越えてしまうが、下降中をガードさせればスキはないので、攻めこむ際には使えそうだ。



強の下降中をガードさせればスキはないぞ。遠・中間距離から奇襲技として使おうッチ

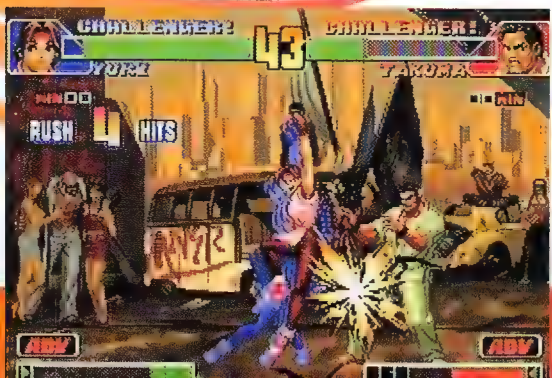
超必殺技

基本的にユリの超必殺技はスキの大きいものが多いので、連続技に組みこみ、堅実に使っていくことを勧めます。

飛燕鳳凰脚は、ガードされると跳びこみ攻撃からの連続技で手痛い反撃を受けてしまう。だが、通常版、MAX版ともに威力が大きく、小技×2キャンセルからでも連続技に組みこめるのは美味しいッチ。

霸王翔吼拳は、弱強でスピードに変化（弱は遅く、強は早い）をつけられるが、残念ながら連続技には組みこめない。エキストラなら惜しみなく出せるので、威嚇として撃ってみるのもいい。MAX版は多段技で相変わらずデカイ。

飛燕烈孔は、出はじめの無敵時間が長くなった（特にMAX版）ので、連係の割りこみに使えるようになった。ちなみに連続技に組みこむなら攻撃発生の早い、通常版の弱を使っていくといいッチよ。



無敵の長さを利用して、連係の割りこみに。もち、連続技でも

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	➡or⬅＋C
さいれんと投げ	➡or⬅＋D
燕落とし	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
燕翼	➡＋B
●必殺技	
虎煌拳	⬇↘➡＋A or C
空牙（ユリちょうアッパー）	➡⬇↘＋A or C
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙着地時 ➡⬇↘＋A or C
雷煌拳	⬇↘➡＋B or D
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	⬇↙⬅＋A or C
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D
霸王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡＋A or C
飛燕烈孔	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

遠距離立ち弱キックの先端が当たる間合いをキープし、無理攻めはしないで、ヒット&アウェイを繰り返そう。

そして地上戦の主軸となる遠距離立ち弱キックから、しゃがみ強キックの連係（キャンセル必殺技or燕翼）を狙ったり、遠距離立ち強キックや空振りキャンセル必殺技（虎煌拳or弱飛燕疾風拳）で威嚇するべし。スキあらばジャンプ攻撃（強パンチorキック）で跳びこみ、相手に接近しよう。時折、連続ジャンプ強攻撃や垂直ジャンプ強キックをまぜていくとさらに効果的。相手の跳びこみは、極力対空技の弱空牙かしゃがみ強パンチで対処していこう。

近距離ではジャンプ着地後に投げといった戦法と併用して、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空牙＋αの連続技を狙おう。



遠立弱Kは、牽制だけでなく跳びこみ防止にもなるッチよ



レオナ

解析／モリスケ

お手軽に相手を爆破 イヤリング爆弾を有効に使え

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強キックは食らい判定が大きくなってしまったため、対空技として使えなくなってしまった。

ストライクアーチは跳びあがって脚を振りおろす中段技。ガードされると若干不利だが、反撃を受けるほどではないので問題なく使えるぞ。強攻撃をキャンセルして出せば連続ヒットさせることができ、その場合はキャンセルでVスラッシャーを出すことができる。



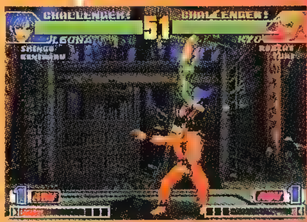
ストライクアーチは移動距離の長い中段技だ

必殺技

ムーンスラッシャーは前作と性能は変わっておらず、発生は早いので弱攻撃キャンセルで連続技に組みこむことができ、跳びこみに反応できれば対空技として使える。

グランドセイバーは発生が遅いので連続技には組みこめないが、ガードされても若干だが有利になるので攻め続けることができる。ヒットさせれば浮いた相手に追撃可能で、強のみ➡＋Dで追撃専用技であるグライディングバスターを出せる点など変化はない。

Xキャリバーは相手の頭上へ跳んでいき、つかんでからX攻撃を決めるように変更された。だが移動速度は遅く、ガードされると反撃は必至なので使いどころは難しい。



Xキャリバーは相手をゲットしてから攻撃するように変化

ボルテックランチャーは弱強ともに相手にしゃがまれるとヒットしないため、先読み対空技として使うべき技。ヒットさせれば追撃が可能だが、発生は遅いのでつぶされやすいぞ。強の出はじめには無敵時間がついているが、これといった使い道は見当たらない。

アイスラッシャーは相変わらずのお笑い技。光輪を投げてから戻ってくるまではスキだらけなので、暴発だけは避けるようにしたい。

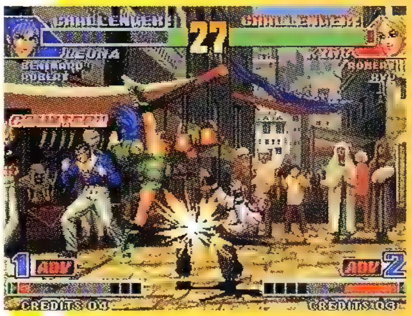
イヤリング爆弾は小さな爆弾を投げつける。発生するまでに時間はかかるが硬直時間は短いので、投げたあとに追いかけることができる。弱は地面に落ちてバウンドしながら跳ねていき、強は画面端まで放物線を描いて飛んでいく。相手の足元に当たった場合は、判定が下段に変化するぞ。

超必殺技

Vスラッシャーは出はじめに無敵時間はなく硬直時間は長いので、連続技に組みこんで使うことになる。新技のストライクアーチをしゃがみ強パンチなどから出せば、キャンセルでVスラッシャーが出せるので連続技に組みこめるのだ。MAX版はダメージがアップするのみ。

リボルスパークは弱だと無敵時間はほとんどないが、強は一瞬全身無敵になったあと、攻撃判定が発生した直後まで足元のみ無敵が持続する。これによって打点の低い攻撃なら割りこむことができるぞ。弱と強の違いは移動距離だけなので、強のみ使うようにして問題はない。発生は早くないので、強攻撃キャンセルで出さないと連続ヒットしないぞ。MAX版は前作で使用可能だった暴走レオナへと変身するようになり、威力がアップする。

グラビティストームは弱は攻撃判定が発生するまで全身無敵なのでカウンター技として使えるが、リーチが短いのでかなり接近していないと当てられない。空中の相手にヒットさせても完全に当たらないので、対空技として使うのはやめておこう。強は無敵時間が短い以外弱との違いは見られないので、弱のみ使用すれば問題ない。発生は早いので弱攻撃キャンセルで連続ヒットするが、密着で弱攻撃1発目でなければ届かなくなるので連続技には組みこみにくい。MAX版は弱強どちらでも無敵時間が長いので割りこみに使えるぞ。



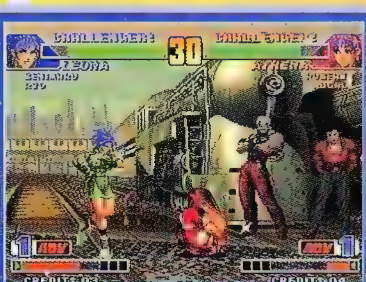
カウンター技として使えるグラビティストーム

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
レオナクラッシュ	➡or⬅＋C
オーデルバッククラー	➡or⬅＋D
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
ストライクアーチ	➡＋B
●必殺技	
ムーンスラッシャー	⬇ため⬆＋A or C
グランドセイバー	⬅ため➡＋B or D
グライディングバスター	強グランドセイバー中➡＋D
Xキャリバー	⬇ため⬆＋B or D
ボルテックランチャー	⬅ため➡＋A or C
アイスラッシャー	⬇↙⬅＋A or C
イヤリング爆弾(ばくだん)	⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
リボルスパーク	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D
グラビティストーム	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

しゃがみ弱キックとしゃがみ強キックで牽制しつつダメージを与え、跳びこんできたらしゃがみ強パンチで迎撃する、といったファイトスタイルに、中段のストライクアーチを混ぜて揺さぶりをかけるといい。ストライクアーチは足先が当たるほどの間合いで出すとつぶされにくい他、しゃがみ弱パンチを遅めキャンセルして出すといい。ストライクアーチをヒットさせればダウンを奪えるので、間合いを離してから弱イヤリング爆弾を投げたり、起き上がりに跳びこもう。弱イヤリング爆弾を投げたあとは、相手がガードしているようならダッシュ中ジャンプで接近し、前転で抜けてくるようならしゃがみ強パンチからの連続技や投げを決めてやろう。イヤリング爆弾は、つぶされなければ試合を有利に進められるぞ。



爆弾を投げたら相手の動きを観察するべし

変更点は無いに等しい前作通りでOKだ！



ラルフ

解析／修羅騎士 [illegible]

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強パンチは相変わらず、発生が早くスキも小さい素晴らしい技。近距離での主戦力は今回もコレだ。

遠距離立ち強パンチは、しゃがんでいる相手には当たらないものの、発生がそこそこ早く、リーチも長いので、先端を当てるようにして牽制に使っていこう。

今回は、垂直小ジャンプ強パンチは技自体が変更したため、中段として使うことはできなくなった。

必殺技

バルカンパンチはヒットするとダウンを奪うことのできる技。出した時にレバーを前に入れておくと前進しながら技を繰り出す。発生は早いので弱攻撃からキャンセルしてつなぐことができるが、今回も使う必要はない。

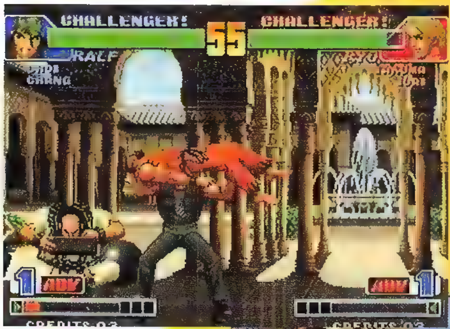
ガトリングアタックは回転しながら攻撃を繰り出す突進技。発生が早いので、弱攻撃から連続技に組みこむことができる。また、出がかりは足元が無敵になっているので、相手の攻撃を空振りさせることはできるのだが、1発目の攻撃判定は足元（下方向）にまでないので、ガードされてしまうことが多い。もちろんスキが大きいのでガードされると反撃を食らってしまうぞ。

前作では異常なほどに気絶値が高かったが、今回は多少低くなっているので、前後に強攻撃を決めたあと、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→強ガトリングアタックを決めても気絶しないのだ。

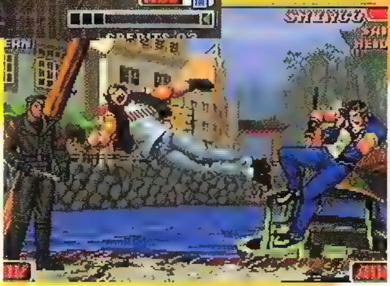
急降下爆弾パンチ。今回も地上版を使う必要はないといえる。空中版は一定以上、高い位置で出すと中段判定になるのも変わりなし。今回も、突進技を持つキャラ以外には奇襲として使っていけるのだ。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下：SAB と表記）はコマンドの成立と同時に相手を投げる、高性能な投げ技。しかし相変わらず間合いが狭いのは変わっていない。しかも今回は投げ間合い外で出してしまうと、空振りモーションになってしまう（ゲージはたまる）。もちろんスキがあるので、狙いをつけて出すようにすべし。

ラルフキックは発生が遅く、先端以外をガードされると反撃を受けてしまう。弱は飛距離が短く、強は長い。画面端で先端をヒットさせた場合は、馬乗りバルカンパンチを筆頭に各種通常技、必殺技での追い打ちが可能だ。また、強をSABを決めたあとやジャンプ攻撃後すぐに出したり、密着からしゃがみ強パンチキャンセルで出すと、一応だが裏まわりを狙うことができるぞ。



SABは今回も役に立つ。しかし、空振りには注意しよう



ラルフキック健在。今回は使いどころが一応増えたぞ

超必殺技

バリバリバルカンパンチは発生はそこそこ早いので、強攻撃からキャンセルして出せば連続技になる。強は出がかりが全身無敵になるので割りこみにも使っていくことができるのだ。MAX版は強だけでなく弱も全身無敵になる。

馬乗りバルカンパンチは出がかりに無敵時間がないので、連続技専用として考えよう。強攻撃から連続技に組みこむことができるぞ。

ギャラクティカファントム。相変わらずのガード不能技。空中ふっ飛ばし攻撃や馬乗りでダウンを奪ったあとなどの起き上がりに重ねるような使い方をすると多少はヒットさせやすい。



相変わらずのガード不能技。起き上がりに重ねるように出そう

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	➡or⬅＋C
ノーザンライトボム	➡or⬅＋D
●必殺技	
バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	⬅ため➡＋AorC
急降下爆弾パンチ	・⬇ため⬆＋AorC ・ジャンプ中⬇↘➡＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋BorD
ラルフキック	⬅ため➡＋BorD
●超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋AorC
馬乗りバルカンパンチ	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋BorD
ギャラクティカファントム	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

対人戦ワンポイント講座

[illegible]距離[illegible]していく[illegible]がみ強パンチや立ち弱キック、遠距離立ち強パンチを使って牽制しつつ、ジャンプ攻撃やダッシュ（ステップ）を使って一気に攻めこんでいくのが基本となる。接近して狙うのはもちろんSABだ。

ジャンプを使って攻めこむ際は、ジャンプ強パンチ[illegible]空中ふっとばし攻撃が使いやすい。ジャンプ強パンチで跳びこんだあとは、しゃがみ弱パンチ→強ガトリングアタックの連続技を常に意識しておこう。技を出さずに、着地と同時に投げを狙うのも有効な手段だ。

[illegible]ておくと、アドヴァンストでは[illegible]有効なのだ。接近戦で[illegible]技をガード[illegible]



しゃがみ強パンチ。まぁ〜、今回も強いっす。頼って超オッケー！



クラーク

解析／ジェイケイ

立ち強キックにSAB 基本は前作と変わらないぞ

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち強キックは、リーチが長くスキも小さいうえ、跳びこもうとした相手に当たりやすい。牽制に使おう。

空中ふっとばし攻撃は横方向へのリーチが長い。接近手段として活躍してくれるぞ。



前転されても、ほとんどの場合は投げが間に合う。気軽に出せるぞ

必殺技

バルカンパンチは、しゃがんだ相手に当たりにくく、横へのリーチも短いが、出が早いので弱攻撃をキャンセルしても連続技になる（弱はキャラ限定）。また、弱ならガードされても反撃は受けにくい。

ナパームストレッチは先読み対空技なのだが、高い位置にしか攻撃判定がないため、小&中ジャンプはまず返せない（相手キャラにもよるが）。スキも大きいので、無理に狙わない方が無難だといえる。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SABと表記）は、投げ間合いの広いコマンド投げ。入力した瞬間に相手を投げられる。今回は、相手を投げられなかった時は無防備な空振りモーションが発生してしまうぞ。

ローリングクレイドルはダッシュして相手を投げにいく技。走りはじめれば足元が無敵になるので、地面スレスレを攻撃する足払いは抜けつつ投げることができる。



性能が上昇した移動投げ。使用頻度を増やすといいだろう

前作に比べると投げ判定の発生が早くなっている。また、連続技に組みこめるようにもなった。弱攻撃からは密着限定で、強攻撃からは間合いが悪くない限り（中途半端に遠いとダメ）つながるぞ。SABの方が減るんだけどね。

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーは、いってしまえば弱ローリングクレイドル。演出以外でローリングクレイドルと違う点は、ダメージが小さいことと、移動距離が短いことのみだ。

フランケンシュタイナーは、発生は遅いが出がかりに無敵時間がある投げ技。戦闘中にSABのコマンドを入力することにより、弱と強を切り替えることができる（弱SABを入力したあとは弱が出る）。弱は強よりも発生が早くてスキも小さいが、無敵時間は短い。強は投げ判定が発生するまで無敵なので、投げる前につぶされることはないぞ。

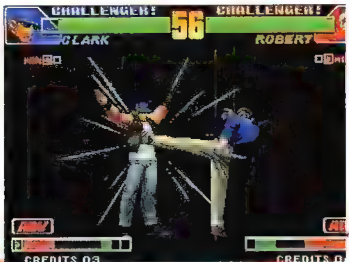
フラッシングエルボーは、（演出が）投げ系の必殺技からの追い打ち技。画面端に向かってローリング〜やフランケン〜で投げた時以外は確実に決められる。前作からの変更点は、決めたあとにほとんど間合いが離れなくなったことと、出すのが遅れると空振りする場合があること。

超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー（以下、UABと表記）はコマンド投げ。入力した瞬間に投げることができ、投げ間合いはSABよりさらに広い。やはり空振りモーションが発生するようになっており、空振り時もゲージを消費してしまうので注意。

ランニングスリーはローリングクレイドルと同じ性質の技（移動投げ）。出の早さは前作と同じなので、ローリングクレイドルに比べると遅い。

今回は通常版、MAX版ともに出がかりに長い無敵時間があるので（投げ判定が発生する前に切れるが）、割りこみに使えなくもない。また、至近距離で近距離立ち強パンチ（1段目）をキャンセルして出せば連続技になる。通常版は減らないが、MAX版は減りがすさまじいぞ。



こんなことも可能だが、タイミングはシビア。狙わない方が無難だ

技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	➡or⬅＋C
フィッシャーマンバスター	➡or⬅＋D
デスレイクドライブ	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
ストンピング	➡＋B
●必殺技	
バルカンパンチ	A or Cボタン連打
ローリングクレイドル	⬅↙⬇↘➡＋C
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋B or D
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	⬅↙⬇↘➡＋A
ナパームストレッチ	➡⬇↘＋A or C
フランケンシュタイナー	➡⬇↘＋B or D
フラッシングエルボー	必殺投げ中⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
ランニングスリー	⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋B or D

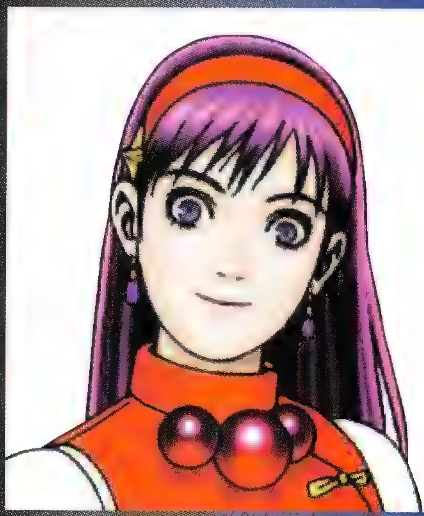
対人戦ワンポイント講座

中間距離では遠距離立ち強キックでの牽制が基本。また、ふっ飛ばし攻撃→空振りキャンセルローリングクレイドルもたまに[illegible]有効だ。

もちろん、スキを見て中ジャンプ空中ふっとばし攻撃も。前転、[illegible]で接近し各種投げ技を狙うのも重要。空中ふっとばし攻撃からは、ダッシュからフランケンシュタイナー、ダッシュ前転、再び跳びこみ、ステップからSAB or UABなどで攻めよう。跳びこむ際は、技を出さずに着地してSAB or UABを狙う連係も決まりやすいぞ。前転だが、これで裏に回ったあとは一瞬待たないと相手を投げられなくなったので、正面（ギリギリ投げ間合い内に入るのが理想）からのSAB or UABがおすすめ。ステップからはダイレクトにSAB or UABを狙うべし。



空中ふっとばしからのセットプレイは、攻めの基本ともいえるぞ



麻宮（あさみや）アテナ

解析／蒼炎闘士ゆーち

サイコボールのスキが小さくなり使いやすくなった

技解析

通常技&特殊技

連還腿は、通常技の弱強どちらの攻撃からでも連続技に組みこめる。ちなみに2段目がキャンセル可能になったので、ヒット時はそのまま連続技（キャンセル必殺技or超必殺技）を決めることができる。ガードされた時は連係（弱フェニックスアロー→通常技の弱攻撃→キャンセル連還腿など）に移行するといいだろう。

フェニックスボムは、しゃがみガード不可（中段技）。裏まわりが狙え、跳びこみ攻撃からもキャンセルで出していけるので、背の高いキャラには跳びこみ強パンチ→キャンセルフェニックスボム→キャンセル必殺技なんてのも有効だ。また、エキストラは前ダッシュ中（空中時と同様に中段技）にフェニックスボムを出すこともできるので、前述した戦法にダッシュフェニックスボムの繰り返しをまぜて使っていくといいだろう。



EXTならダッシュ尻で中段を狙えるわ。キャンセルも可能なのよ

必殺技

サイコボールアタックは、スキが小さくなり、ヒット時、ガード時どちらでもアテナ側が有利（先に動ける）。通常技の強攻撃キャンセルや空振りキャンセルで撃っていこう。

フェニックスアローは、連還腿や跳びこみ攻撃から連続技に組みこめるぞ。弱は4段目までガードorヒットさせれば反撃は受けないので、相手の真上付近からガード方向を惑わせつつ、出していくべし。

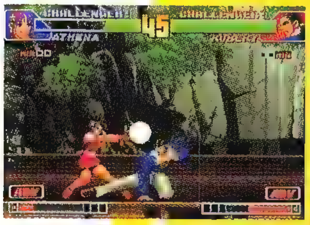
サイコリフレクターは、光の盾の出が早いので、飛び道具の跳ね返しに最適だ。

νサイコリフレクターは、出が遅いので、飛び道具の跳ね返しには向かない。リーチを活かしてスーパーサイキックスルー後の追い打ち技として使っていくといいかも。

サイコソード（空中サイコソード）の強は、出はじめの無敵時間が長いので、対空技に使っていける。もちろん、地上で連続技に組みこむことも可能だが、この技は空中でも出せるので、跳びこみ攻撃、連還腿、フェニックスボムなどからでも連続技に組みこめちゃうぞ♡ 狙うべし！

サイキックテレポートの弱は移動距離が短いが、しゃがみ弱攻撃キャンセル、またはしゃがみ弱攻撃～ふっとばし攻撃キャンセルから出していき、出現位置（相手の正面、または裏）を簡単に使い分けることができる。従来のスピードに加え、このような連係を使い分ければ、常に自分有利な間合いがキープできる。

スーパーサイキックスルーは、出はじめが全身無敵なので、技を重ねられても投げ間合いにさえ入っていれば、相手を投げることができる。追い打ちには、ダメージ的に考えれば強フェニックスアローやシャイニングクリスタルビットがいいだろう。技の発生が遅くなり、投げ間合いも狭くなったが、通常技の弱攻撃からなら連続技に組みこめる。



つかむのは遅いが、余裕で全身無敵ナリ！　技が出ててもたべちゃうぞ



ランダムだが、今年はこんなサービスショットも　少し、威力が高いぞ

超必殺技

シャイニングクリスタルビットは、空中で出すことも可能だが、技自体の性能は地上版と変わらない。通常技の弱攻撃、跳びこみ攻撃、連還腿などから連続技に組みこむことができ、強は出はじめの無敵時間を利用して対空技としても使える。ABCDボタンを同時押しすれば、技を途中で解除することができる。

クリスタルシュート（空中クリスタルシュート）は、弱で横方向、強は斜め上方と撃ち分けることができる。また、MAX版なら多段ヒット（3ヒット）する。もちろん、空中からでも撃てるが、軌道は弱強どちらも斜め下方に撃つ。

フェニックスファングアローは、跳びこみ攻撃や連還腿から連続ヒットするようになったぞ。斜め下方へ伸びる強を連続技に組みこむといい。

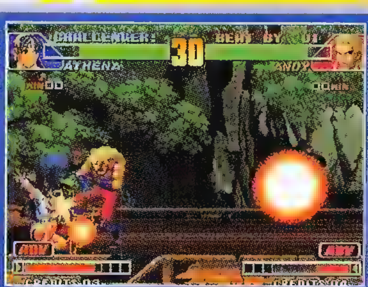
技コマンド表

●投げ技	
ビットスルー	➡or⬅＋C
サイキックスルー	➡or⬅＋D
サイキックシュート	ジャンプ中⬆以外＋C or D
●特殊技	
連還腿（れんかんたい）	➡＋B
フェニックスボム	ジャンプ中⬇＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	⬇↙⬅＋A or C
フェニックスアロー	ジャンプ中⬇↙⬅＋B or D
サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋B
ν（ニュウ）サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅＋D
サイコソード	➡⬇↘＋A or C
空中サイコソード	ジャンプ中➡⬇↘＋A or C
サイキックテレポート	⬇↘➡＋B or D
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中⬇↙⬅＋A or C
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中⬇↙⬅＋A or C
フェニックスファングアロー	ジャンプ中⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

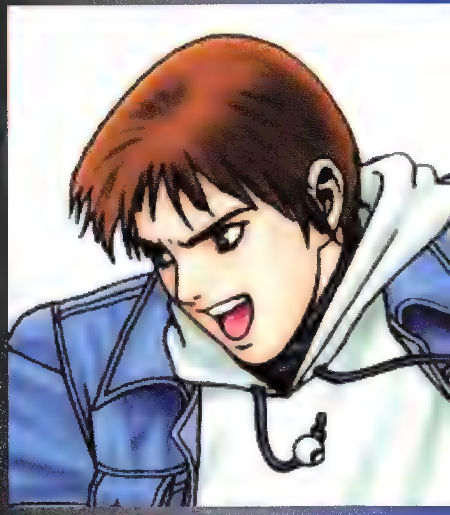
対人戦ワンポイント講座

遠距離立ち弱パンチをギリギリ当たらないような間合いで細かく牽制し、相手が技を空振ったら、一歩踏みこんでリーチの長い遠距離立ち強パンチorキックを[illegible]。遠距離立ち弱パンチにしゃがみ強パンチorキック→キャンセルサイコボールアタックをまぜていくのも効果的。

近距離ではサイコテレポートを絡めた連係や下段技からの連続技（しゃがみ弱キック→キャンセル連還腿→キャンセル必殺技）を狙おう。また、一度相手に近づいたら弱フェニックスアローで裏まわりや連係を狙ってたたみこもう。アドヴァンストなら跳びこみ攻撃をガードされたあとにダッシュからスーパーサイキックスルーを狙ってみていい。エキストラは連還腿の他に前ステップからのフェニックスボムをまぜていくといいぞ。



一定の間合いがとれれば、跳ばせて落とす[illegible]ちゃん



椎拳崇

解析／ハンター改

目立った変更点はない 超球弾で跳ばせて落とそう

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強キックは、キャンセルがかかるうえ、リーチが長く牽制するのにいい。

遠距離離立ち弱キックも相変わらずリーチが長いので、相手が技を出してきそうな時や、跳んできそうな時に出しておくと、相手が動こうとした時に当たることがよくあるので、置いておくカンジで出しておくといいだろう。

遠距離離立ち強キックも遠距離離立ち弱キックと同じように判定が強く、相手が動こうとしたところに出しておくと、よく当たるぞ。ただし、キャンセルがかからないので注意しよう。

特殊技の後旋腿は、中段技の様に見えるが中段技ではない。しかも、しゃがんでいる小さいキャラに対して出しても、空振りしてしまうので注意しよう。一応龍爪撃でキャンセルをかけることが可能。

必殺技

超球弾は飛び道具を撃つ時にしゃがむので、中ジャンプ、小ジャンプに対して対空になる時がある。前作に比べて少し硬直が長くなった。今回は密着から連続技になるぞ（ただし、強攻撃からのみ）。

龍顎砕は弱は地上ヒットしてもダウンを奪えるが無敵時間が短く、あまり使い勝手がいいとはいえない。強は無敵時間が長く、対空技として使えるが地上の相手にヒットした時、3段目がヒットしないと相手はダウンせず、反撃を受けてしまう。対空技としての性能はいいので、対空専用として使うといいだろう。

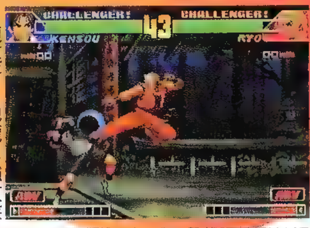
今回の龍連打は、弱は4ヒット、強は6ヒットと、ヒット数が減ってしまったが、最後の1発が浮かし技になったので確実にダウンを奪えるようになった。ちゃんと連続技にもなるぞ。



やっぱり打撃防御があって対空性能が高いぞ。

浮かせたあとは引きつけてからの龍連牙・天龍がおすすめ。画面端なら強龍顎砕がいいだろう。ちなみに浮かせたあと超必殺技は入らない。

龍連牙・天龍は打撃防御判定があり対空技（気持ち早出しで）として使いやすいぞ。ただし、今回は必殺技簡易コマンド入力ができないので、ちゃんと入力しよう。



ヒット数は減ったが、最後の1発は浮かし技になったぞ！

龍連牙・地龍は強攻撃からの連続技や、奇襲に使えるが、ガードされたあとのスキが大きくなってしまったので、乱発は控えた方がいいだろう。しかも、座高の低いキャラがしゃがんでる時に当たっても3発めが空振りし、キツい反撃を受けてしまうので、注意しよう。



しゃがんでいる小さいキャラには3発目が当たらないぞ

技コマンド表

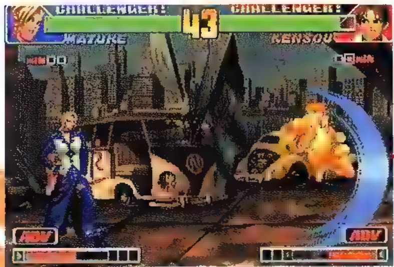
●投げ技	
発勁	➡or⬅＋C
巴投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
虎撲手	➡＋A
後旋腿	➡＋B
●必殺技	
超球弾	⬇↙⬅＋A or C
龍顎砕	⬅⬇↙＋B or D
龍連牙・地龍	⬅↙⬇↘➡＋A
龍連牙・天龍	⬅↙⬇↘➡＋C
龍爪撃	ジャンプ中⬇↙⬅＋A or C
龍連打	投げ間合いで ➡⬇↘＋A or C（Cボタン連打）
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B
神龍天舞脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋D
仙氣発勁	投げ間合いで⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
肉まん	⬇↙⬅⬇↙⬅＋A or C

超必殺技

神龍天舞脚、凄煌裂脚は無敵が短く、相手の技に合わせてもつぶされることがあるので、割りこみにはあまり使えない。ただし、出るのが早いので連続技として使うことができる。MAX版は無敵時間が長く、割りこみ、連続技にも使えて性能がいい。

仙氣発勁は間合いが広いが、相手の弱攻撃などにつぶされることがあるので連続技に組みこもう。

このくらいの飛び道具なら軽く抜けることができるぞ！

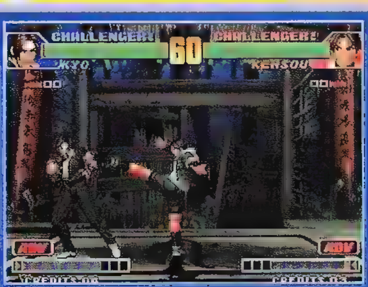


対人戦ワンポイント講座

アドヴァンストモードはリーチが長い遠距離立ち弱キック、しゃがみ強キック、遠距離立ち強キックを牽制技として使いつつ、超球弾を撃って、跳んできたところを龍連牙・天龍で落とすという戦い方になる。そして、スキがあったら龍連打を入れていく。拳崇は遠距離でも戦えるキャラなので無理に近寄る必要はないぞ。

エキストラモードもアドヴァンストと同じような闘い方ができる。避け攻撃は見た目よりリーチが少しだけ長く、キャンセルで龍連牙・地龍がつながる。相手がスキを見せたらステップで近寄って仙氣発勁や、龍連打を決めていってもいいだろう。

一応、ステップ中に龍爪撃を出すこともできるが、出が遅いので無理に使わなくていいだろう。



遠距離立ち弱キックは相変わらずこんなにリーチが長いのだ！



鎮元斎

解析／ハンター改

祝！酒攻撃復活 接近戦ならお手のもの

技解析

通常技＆特殊技

空中ふっ飛ばし攻撃は攻撃判定が出るのが早いので、接近するための手段として使い勝手がいい。

ジャンプ強パンチは2段技で、昇りで出せば中段技になるぞ。連続技に使うこともできるのでどんどん使っていったほうがいいだろう。

しゃがみ強キックは姿勢がとても低くなるので一部のジャンプ攻撃に対しては対空技として使うことができるぞ。

遠距離立ち強パンチはリーチも長く、キャンセルもかかるので、牽制技として使っていけるだろう。当たったらキャンセルして瓢箪撃を出そう。

しゃがみ強パンチは対空技になるぞ。

鎮唯一の特殊技、酔歩瓢箪襲は前に倒れこむ中段技。だが、当たっても、ガードされても反撃を受けてしまう（リーチが長い技のみ）。使うならとどめの1発がいいだろう。



今回も対空技として大活躍するぞ



復活した酒攻撃！ 先読み対空技としてつかうといいかも

必殺技

瓢箪撃は弱で出すと1発、強だと2発出る。強は間合いが離れていると2発目が当たらないうえに、反撃を受けてしまうので注意しよう。連続技に組みこむのがいい。

柳燐蓬莱は弱が打撃防御判定があり（打撃防御判定が出るまで無敵）、頼れる対空技として使える。強は前作に比べてヒット数が減ってしまったが相変わらず連続技で重宝するぞ。

回転的空突拳は出した瞬間、姿勢が低くなるので相手の立ち技、空を飛ぶ飛び道具などを避けることができる。ガードされても間合いが離れるので反撃をあまり受けない。

酔管巻翁は、弱だと下半身、強だと上半身が無敵になる。この技で相手の技が空振ったところに蝶襲鮭魚で反撃するといいのだが、無敵部分が小さいので使いにくい。

鬼酔酒は斜め上に酒を吹く技で、先読み対空に使うことができるが、空振りしたときのスキが大きいので乱発は控えよう。



今回も打撃防御があり、判定も強いぞ。引きつけてからの対空？

超必殺技

轟欄炎炮は、弱は斜め上方向に、強は前方に炎を吹く技。出るまでは無敵だが、攻撃判定が出た瞬間に無敵時間が切れてしまうので相打ちになってしまうことが多い。ただし、ヒットさせてもダウン回避されて反撃を食らうことがあるので注意しよう（反撃を受けるのは炎の1～2発目）。

ノーマル版、MAX版ともに弱攻撃からでも連続技になるが、間合いが離れているとつながらない（前作よりはつながりやすくなっている）。

轟炎招来は無敵時間が長く、飛び道具を消すことができる（前半部分のみ）。だが、攻撃判定が出るのが遅いので連続技にすることはできない。使うなら相手の連係に割りこむ時がいいだろう。MAX版はノーマル版と比べて無敵時間が少し長いぞ。

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	➡or⬅＋C
逆脚投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲	➡＋A
●必殺技	
瓢箪撃	⬇↙⬅＋A or C
柳燐蓬莱	➡⬇↘＋A or C
回転的空突拳	・⬅↙⬇↘➡＋B or D ・酔管巻翁中➡＋B or D ・望月酔中➡＋B or D
酔管巻翁	⬇⬇＋A or C
蝶襲鮭魚	酔管巻翁中➡＋A or C
望月酔	⬇⬇＋B or D
龍蛇反蹦	望月酔中⬆＋B
鯉魚反蹦	望月酔中⬆＋D
鬼酔酒	⬇↘➡＋A or C
●超必殺技	
轟欄炎炮	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
轟炎招来	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C

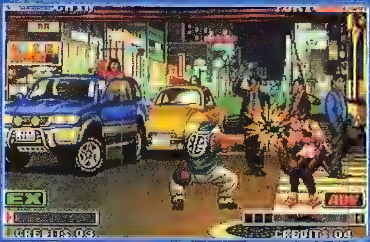


カウンター2ヒットするとこの減り！ 狙うしか！

対人戦ワンポイント講座

アドヴァンストモードはダ[illegible]っていって小ジャンプ昇り強パンチの中段技としゃがみ強キックの二択で攻めていこ[illegible]つぶしてしまおう。

エキストラモードはアドヴァンストとあまり違いはないのだが、ダッシュができないので少しつらいだろう。鎮のステップは、スピードが遅いので、近寄る手段にはおすすめできない。近寄る手段としては、回転的空突拳がおすすめ[illegible]るぞ。



鎮のカウンター攻撃はリーチが長い[illegible]



神楽ちづる

解析／修羅騎士 闇

新技を有効活用して連続技につなげていこう！

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強パンチは、出が早くキャンセルもきき、リーチもそこそこ長いので牽制に使うことができる。

遠距離立ち強キックは突進するので、リーチは長いといえる。近い位置で当ててしまうと、反撃を食らう恐れがあるので、先端を当てるようにして牽制に使っていこう。

しゃがみ弱キックは連打がきくので接近戦での牽制に最適。連続技を狙うなら、キャンセルのきく、しゃがみ弱パンチへ中継しよう。

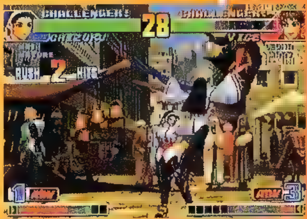
除活・錚錚は、リーチの長い中段攻撃だが、近い位置で出すと、ヒットさせても反撃を受けてしまうので注意。この技は、強攻撃キャンセルで出すと中段ではなくなるが、連続ヒットするようになり、さらにキャンセルがきくので強三籟の布陣や弱玉響の瑟音、神速の祝詞（B）→神速の祝詞・天瑞（D）などの連続技が可能。

除活・瑲瑲は、少し跳びはねながら蹴りを繰り出す技。浮いているので足払いを空振りしつつ攻撃をヒットさせることもできる。また、この技は単発で出してもキャンセルをかけることが可能になっているのだ。

除活・淙淙は、いわゆるスライディングで、結構突進力があるのが魅力だ。先端を当てるようにすれば、ガードされても反撃を受けないので、遠距離から使うようにするといい。また、下方向に弱い跳びこみなら対空としての機能も果たすのだ。

必殺技

百活・天神の理。弱は無敵時間は短いので対空には不向き。しかし、ガードされても反撃を受けにくくなっている。強は無敵時間が長いので、対空にはこちらを使うといいだろう。



天神の理。他の技が暴発しないので、かなり使いやすくなったのだ

弐百拾弐活・神速の祝詞は前作と同様、弱は本体がその場に残り、強は出した先に本体が移動する。弱、強に関わらず、出したあと再度ボタンを押すことで、攻撃の発生を早くすることができるのも変化ナシ。パンチとキックの違いは、パンチが腕を振り上げる技でキックが腕を横になぎ払う技。パンチ系は、発生が早く攻撃範囲も広いので、先端を当てるようにすればまだ牽制に使っていける。また、食らい判定が残るので、画面端なら神足の祝詞・天瑞の他、天神の理や弱零技の礎での追い打ちが可能。キック系は強攻撃からの連続技に使っていくといいぞ。ヒットしていたら、神速の祝詞・天瑞（D）で追い打ちすることができる。

百八活・玉響の瑟音。前作と変わらずで、強は出がかりが無敵だが、発生が遅すぎるので使いにくい。弱は、発生がそこそこ早く、強攻撃から連続技に組みこめる。また、どんな飛び道具も跳ね返すといった特性も持ち備えている。

弐百拾弐活 乙式・頂門の一針も前作と変わりなく、牽制や攻めこみの手段として使うことができる。ただ、今回は入力後、再度ボタンを押すことで、攻撃判定の発生が早くなるようだ。これを使うことによるメリットは、弱なら密着から強攻撃キャンセルで連続技にすることができるなど。また、Cは下方向まで攻撃判定がないので、基本的にしゃがんでいる相手に対して当てることはできない。

超必殺技

裏面八拾伍活 零技の礎・弱は無敵時間が短く、割りこみなどには向いていないが、発生が早いので弱攻撃からでも連続技にすることができる。強は発生が遅く、強攻撃からでも連続技にすることはできない。無敵時間は長いが、やや使いにくい感がある。ヒットさせたあとの効果は、相手の特殊技と必殺技を約10秒間封じることができる。

裏面壱活 三籟の布陣は発生が遅くなり弱攻撃から連続技にできなくなった。また、無敵時間も短いので、乙式・頂門の一針（B or D）から出していくといった黄金連係も今回はつぶされてしまう。

弱の突進スピードは遅く、強は微妙に早くなっている。密着からならしゃがみC→キャンセル錚錚からは弱は連続技にできないが、強なら決めることができるのだ。

技コマンド表

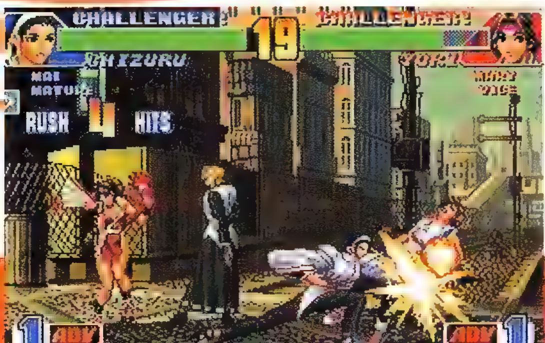
●投げ技	
令月	➡or⬅＋C
回天	➡or⬅＋D
●特殊技	
除活 錚錚	➡＋A
除活 瑲瑲	➡＋B
除活 淙淙	↘＋B
●必殺技	
百活・天神の理	➡⬇↘＋A or C
弐百拾弐活・神速の祝詞	➡↘⬇↙⬅＋A or B or C or D
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中⬇↙⬅＋再ボタン入力
百八活・玉響の瑟音	⬇↘➡＋A or C
弐百拾弐活 乙式・頂門の一針	⬇⬇＋A or B or C or D
●超必殺技	
裏面八拾伍活・零技の礎	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C
裏面壱活・三籟の布陣	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D

対人戦ワンポイント講座



ー（遠距離から）神速の祝詞（A）や乙式・頂門の一針（A or C）の飛び道具を飛ばして牽制するのが有効。これらの技は、無敵ではないが[illegible]うにしなければつぶされてしまう[illegible]本体を移動させて接近戦に持ちこむのもいいだろう。もちろん通常技を使って牽制[illegible]ジャンプ攻撃で攻めこんだりすることも忘れないようにすべし。通常技では、しゃがみ強パンチをメインに牽制し、前進する遠距離立ち強キックや淙淙などが使いやすい（先端を当てるようにすること）。

ジャンプから攻めこむ際は、[illegible]さずに、着地と同時に下段か[illegible]スライディングの淙淙（先端を当てるように使っていくといいのだ



零技の礎。弱は小技から連続技に組みこめるのだ。嫌がらせバンザイ!!



不知火舞

解析／修羅騎士 鷹

新技の黒燕の舞が強力 連係も豊富だぞ!!

技解析

通常技＆特殊技

遠距離立ち弱キックはリーチが長いので牽制に使うことができる。しかし、しゃがんでいる相手に対して当たらない（キャラによる）ので、遠距離立ち弱パンチも使っていくといいだろう。

しゃがみCは、出がそこそこ早くキャンセルもきき、近、遠距離に関係なく出すことができるので連続技のつなぎなどに役立つ。

紅鶴の舞は下段の特殊技。今回は性能に若干変化が加わり、2段目をヒットさせるとダウンを奪えるようになったのだ。ガードされてしまうと反撃確定なので、使い方には注意だぞ。

黒燕の舞は軽く跳び上がり、突進しながら蹴りを繰り出す中段技。発生が遅いので、キャンセルから出しても連続ヒットしないうえ、ボタン連打などしている相手には割りこまれてしまう。しかし、ガードされてもこちらが有利といったことを考えると、使っていくべき技ではある。ヒットさせた場合は、しゃがみ強パンチなどへつなぐことができる（位置にもよる）ので、そのまま連続技へ持っていくこともできちゃうぞ。

大輪風車落としは出が遅く、しゃがみガードが可能なのだが、判定が結構強く、ヒットすると相手のよろめきが長くなる。EXでは、ステップ大輪風車落とし×いっぱいってのが可能っす（A級）。

必殺技

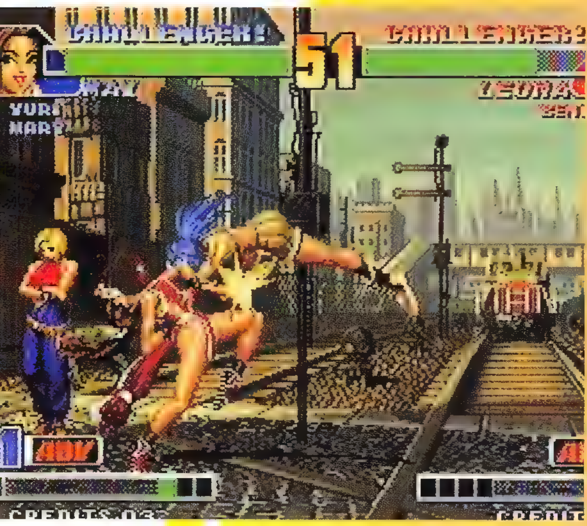
花蝶扇は全体的に見てスキの大きな飛び道具。遠距離からの牽制や連係に使っていけるが、乱発は禁物っす。弱は発生が遅いので連続技に組みこめないが、強に比べてスキは小さい。強は発生がそこそこ早いので強攻撃から連続技にできるぞ。また、1画面に2つ出せないようになっちまったい。

龍炎舞は弱だと強攻撃からしか連続技にすることができないが、ガードされても反撃を受けにくい。強は根元の発生が早いので弱攻撃からも連続技にすることができる。また、スキはあるのだが、ガードされても相手と離れるので反撃は受けにくい。双方とも、連続技や連係の最後などに使っていくといいぞ。

飛翔龍炎陣は弱、強ともに無敵時間がある（強の方が若干長い）ので、引きつけてから出せば対空に使っていくことができるのだ。相打ちになってしまっても、すぐにジャンプ攻撃（昇り）を出せば追い打ち可能だぞ。地上戦で使っていく場合は、2段目をヒットさせないとダウンを奪えないので注意。強は少しだけ横に伸びるので、使うならこちらがいいのだ。

必殺忍蜂は弱は先端を当てるように使い、強は連続技に組みこもう（強攻撃から）。ムササビの舞。相手の足元を狙っていけば、ガードされても反撃を受けないぞ。奇襲にも使っていこう。

白鷺の舞はヒットさせるとダウンを奪えるが、スキが大きくなったので、ガードされてしまうと反撃を受けてしまう。強攻撃から連続技に組みこめるので、こちらに使っていこう。



対空は飛翔龍炎陣で決まり！　でも引きつけてから出そう

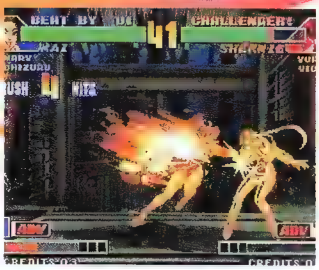
超必殺技

超必殺忍蜂はノーマル、MAX版、どちらも弱攻撃から連続技にすることができる。ガードされると反撃を受けてしまうので、気をつけよう。

鳳凰の舞。強は無敵時間が長いので、引きつけて出せば、相手のジャンプ攻撃を回避しつつ裏まわりを狙うことができる。

また、今回も画面端などで当たりどころがよければ、飛翔龍炎陣で追い打ちが可能。水鳥の舞は強攻撃から連続技に組みこめるが、最後の1発は相変わらずガードされてしまう。

MAX版は通常の飛び道具を貫通していくぞ。



超必殺忍蜂。今回も連続技へ組みこんでいくといいぞ

技コマンド表

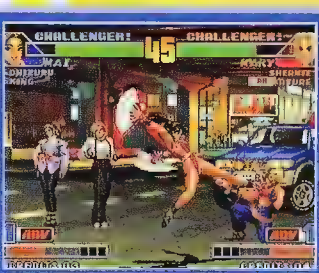
●投げ技	
不知火剛臨	→or←＋C
風車崩し	→or←＋D
夢桜	ジャンプ中↑以外＋C or D
●特殊技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
大輪風車落とし	ジャンプ中↓＋A
●必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋A or C
龍炎舞	↓↙←＋A or C
飛翔龍炎陣	→↓↘＋B or D
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋B or D
ムササビの舞	・↓ため↑＋A or C（ボタン押しっぱなし） ・ジャンプ中↓↙←＋A or C
白鷺の舞	→↓↘＋A or C
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋B or D
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋A or C
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋A or C

対人戦ワンポイント講座

[illegible]は遠距離立ち弱パンチorキックを使って牽制しつつ、ダッシュ（ステップ）や各種ジャンプを使って攻めこもう。

ジャンプ攻撃では地上技につなぎやすい強攻撃（空中投げ入力をしておくといい）や大輪風車落としを使っていくといいぞ。また、足元を狙ってムササビの舞で奇襲するのもよし。もちろん何も出さないで、着地と同時に投げこむなどもありっすよ。

接近したあとは、黒燕の舞を単発やキャンセルor遅めキャンセル（中段になる）で出していくのが1つの手。密着状態からヒットさせた場合はそのまま連続技を決めることができるぞ。ガードされていてもこちらが有利なので、キャンセルのきくしゃがみ強キックやふっとばし攻撃へつないだり、ジャンプから攻めこむといいのだ。



黒燕の舞。この技がヒットしたあとは、位置によるがしゃがみ強パンチへつなぐことができる

高性能なスライディングで相手の牽制技を封じよう



キング

解析／DSP－たろりん

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち強キックは、リーチが長くて判定も強いため、牽制技として強力。

スライディングキックは姿勢が低くなるので、相手の牽制技をくぐりながら攻撃することができる。スキも小さく、先端をガードさせればこちらが有利になるほどだ。

必殺技

ベノムストライク。弱は飛行スピードが遅く、画面の半分ほど進んだところで消える。強は弾速が速く、画面の端ぐらいまで届く。また、強は、少し前に踏みこみながら弾を出すようになっている。

この技そのものの変更ではないが、ミラージュキックのコマンドの変更に伴い、入力ミスでミラージュキックが暴発することがなくなった。これで気軽に使えるね。

ダブルストライク。ベノムストライクを2連発する技。弱と強では射程、および弾の速さが違う。弱の1発目は画面中央ぐらい、2発目は画面の端ぐらいで消えてしまうのに対し、強の1発目は画面の端ぐらいまで届き、2発目は画面外までカッ飛んでいく。

実はもう1つ違いがある。弱はその場で技を終えるが、強は大きく前に進みながら弾を出すのだ。



モリモリと多段ヒット。気絶値が高いので、狙う価値はある

トラップショット。12ヒットもするゴージャスな技になった。使い道は弱攻撃からの連続技。しかし、リーチは長くないので、弱攻撃の先端の方を当てた時にキャンセルで出してしまうと空振りに終わることが多い。

ガードされるとスキが生じてしまうが、大きく間合いが離れるので、反撃は受けにくいぞ。

トルネードキック。蹴りを出しながら回転して上昇していく技。弱は出がかりに無敵時間があるので、対空や割りこみに使える。しかし、前作よりも攻撃判定が狭くなったため、地上の相手に対して当たりにくくなった。

強はヒット数が多いかわりに無敵時間がないので、連続技用といえる。しかし、ダメージはあまり期待できない…。



空中にいる間は無防備なので、キャンセルから出すといい

サプライズローズ。膝蹴りのあと、下降中に繰り出すキックへと移行する技。膝蹴りの2段目が当たると相手は浮き、画面端ならば追い打ちが入るぞ。

下降中のキックの判定はかなり強く、相手の対空技をつぶしやすい。中間距離からの接近手段として使ってもいいだろう。ガードされても、そのあとの状況は五分。

ミラージュキック。相手の近くまで素早く移動し、キックを4発繰り出す。残念ながら、ヒットしてもダウンは奪えない。

ガードされても反撃は受けないのだが、その後の状況はこちらが不利。ヒットした場合は五分になる。

密着状態から出せば、弱攻撃からでも連続技になるぞ。

超必殺技

イリュージョンダンス。突進乱舞技。出がかりに無敵時間はあるものの、攻撃判定が出るのがあまりに遅いため、めったに当たらない。そのうえ、ガードされると反撃を受けてしまう。イマイチな感じは否めない。

サイレントフラッシュ。前作よりもヒット数が増えたぞ。近距離立ち強キックの1段目から連続技になる。

出がかりには無敵時間がある。ノーマル版は、全身無敵の時間は攻撃判定が出ると同時に切れてしまうが、攻撃判定が出たあとも足元は無敵。相手のしゃがみキック系の攻撃をつぶすことができるのだ。

MAX版は攻撃判定が出たあともしばらく全身無敵。リバーサルで出してみてもいいだろう。



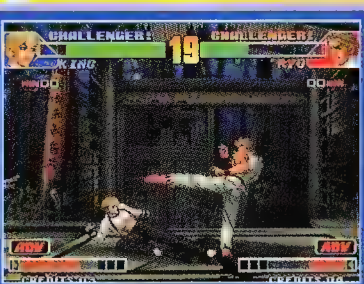
足元が無敵なので、近距離での割りこみに使っていける

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ホールドラッシュ	→or←＋C
フックバスター	→or←＋D
●特殊技	
スライディングキック	↘＋D
●必殺技	
ベノムストライク	↓↘→＋BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋BorD
トラップショット	→↓↘＋BorD
トルネードキック	→↘↓↙←＋BorD
サプライズローズ	→↓↘＋AorC
ミラージュキック	→↘↓↙←＋AorC
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋BorD

対人戦ワンポイント講座

普段はあまり自分から攻めにいかず、遠距離立ち強キックやスライディングをメインに闘う。足元の食らい判定がなくなるので[illegible]攻撃にも使える技だ。キャンセルで強ベノムストライクを出していこう。



鋭くとがったスライディング。垂直ジャンプには弱いので注意

この中でも、スライディングは相手の牽制技を一方的につぶせるので非常に使える。相手がこの技を意識してあまり牽制技を出さなくなってきたら、こちらとしては跳びこみから一気に攻めるチャンスとなる。中ジャンプで接近していこう。

跳びこんだら、ジャンプ強キックを出すか、技を出さずに着地してしゃがみ弱キック（近距離立ち弱キックでもいい）を当てるかの2択を迫る。ジャンプ強キックがガードされた時も、[illegible]ジャンプ強キックと[illegible]2段技で[illegible]。



キム・カッファン

解析／DSP－たろりん

トラ・ヨプチャギから飛翔脚への連係が有効

技解析

通常技＆特殊技

しゃがみ弱キックはリーチが長く連打がきく。接近戦で連続技・連係の始動技として使っていこう。

しゃがみ強キックは、キムの地上の通常技で最も長いので、地上戦で使っていこう。トラ・ヨプチャギは前進しながら相手を蹴る技で、足元の食らい判定がなくなるのが特徴。空中で出せる必殺技でキャンセルできる。

必殺技

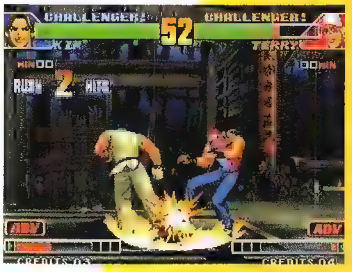
飛燕斬。毎度おなじみの対空技。無敵時間があるが、攻撃発生と同時に無敵時間が切れてしまう。

今回は弱・強ともに、先端部分が地上の相手にヒットした場合、ダウンを奪えなくなってしまった。弱ならばスキは小さく、ガードされたり先端がヒットしても反撃されにくいぞ。強だと↓＋Dで追加技が出せるのは変化なし。

半月斬。突進技だが、スピードが遅く、突進力もあまりないので、出がかりをつぶされたり空振りすることがほとんど。そのうえ、ガードされると反撃を受けるので非常に使いづらい。上への判定は大きく、ジャンプ防止にはなるので、たまにふっとばし攻撃を空振りキャンセルして出してもいいかも。

飛翔脚。前作までとおなじみの、空中からの突進技。弱強で角度が変わり、弱はほぼ真下に進む。弱で出す意味はあまりない。

判定が強く、対空技で落とされにくい。ヒットするとその後の状況はこちらが有利で、当たり方がいいと遠距離立ち弱パンチが連続技になる。ガードされても五分なので、続けて攻めることができる。



鳳凰脚でキャンセルできる。連続技に組みこむとかっこいいぞ

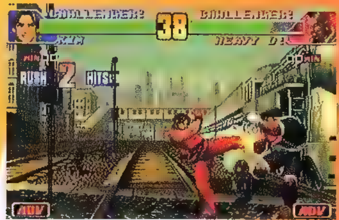
空中の相手にヒットした場合、飛燕斬や鳳凰脚などが入るので覚えておこう。

流星落。下段判定のスライディングのあと、カカト落としで追い打ちする。スライディングのモーションの時は姿勢が低く、相手の飛び道具や牽制技をくぐりながら攻撃できる。しかし、出が遅く、ガードされると反撃を受けてしまうため、多用はできない。

空砂塵。キックを出しながら上昇する技。弱は2ヒット、強は3ヒット。無敵時間などはないので、連続技用に強を使っていこう。弱攻撃からでも連続技になるぞ。

覇気脚。相手の足元を攻撃する新技。強攻撃から連続技になるうえ、キャンセルで鳳凰脚を出すことができる。威力もトラ・ヨプチャギより高いので、鳳凰脚がらみの連続技を狙う時にはぜひとも使っていこう。

三連撃。3回連続入力する新技。1段目と2段目は弱と強で共通で、上段回し蹴り↓中段回し蹴りを繰り出す。3段目は、弱はねりチャギ（2ヒット技で、2段目は中段）が、強は空砂塵のような蹴り技（1ヒット）が出るぞ。



三連撃。追加入力にどちらのボタンを使っても属性は変化ナシ

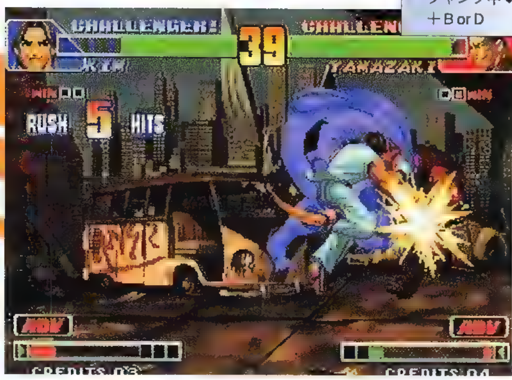
弱攻撃からでも連続技になるのだが、近めの間合いから出さないと最後の3段目が空振りすることが多いため、使いづらいといわざるを得ない。

超必殺技

鳳凰脚。おなじみの乱舞技。出がかりに一瞬無敵時間があるのだが、攻撃判定が出るのと同時に切れてしまうので相打ちになりやすい。連続技に組みこんで使おう。

空中鳳凰脚。ようするに鳳凰脚の空中版。トラ・ヨプチャギをキャンセルして出せるぞ。

鳳凰天舞脚。空中から急降下する突進技。出がかりに無敵時間があるぞ。ジャンプの上昇中に出して奇襲に使っていこう。出るのが非常に早いので、暗転時に相手が技を出していれば、その硬直に当たることが多い。



出がかりには無敵時間があるので、通常技対空をつぶせるぞ

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	➡or⬅＋C
殺脚投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
トラ・ヨプチャギ	➡＋A
ねりチャギ	➡＋B
●必殺技	
飛燕斬	⬇ため⬆＋B or D
半月斬	⬇↙⬅＋B or D
飛翔脚	ジャンプ中⬇↘➡＋B or D
流星落	⬅ため➡＋B or D
空砂塵	⬇ため⬆＋A or C
覇気脚	⬇⬇＋B or D
三連撃	⬇↙⬅＋A or C（3回連続入力）
●超必殺技	
鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡＋B or D
空中鳳凰脚	ジャンプ中⬇↙⬅↙➡＋B or D
鳳凰天舞脚	ジャンプ中⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D

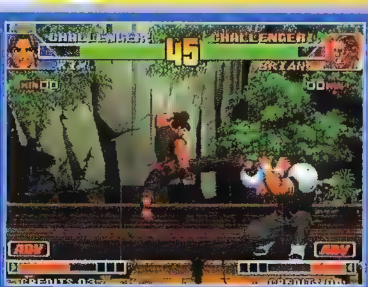
対人戦ワンポイント講座

[illegible]めるぞ。[illegible]ふっとばし攻撃と、地上の相手[illegible]飛翔脚を適度に混ぜていこう。最初はジャンプ[illegible]

ふっとばし攻撃を多めに使[illegible]

[illegible]ヤギ↓キャンセル飛翔脚の連[illegible]

画面端では、トラ・ヨプチャギ↓キャンセル飛翔脚のあと間合いが離れないので、[illegible]められるぞ。



[illegible]かけていくのが基本なのだ



チャン・コーハン

解析／ジェイケイ

相変わらずの破壊力だが弱体化した面も…

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱パンチは振りが早くてリーチも長く、跳びこもうとした相手にヒットしやすい。牽制に使うべし。

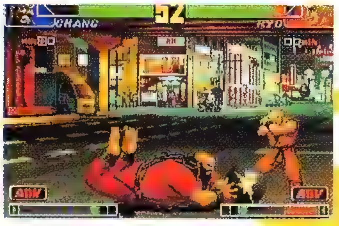
しゃがみ強キックはリーチの長い下段技。遠距離立ち弱パンチに混ぜて使おう。

しゃがみ弱パンチは出が早くてキャンセルも可能。接近戦ではこの技を使おう。

ひき逃げは下段技になった。相変わらず遠距離からの奇襲に使えるぞ。また、飛び道具の下をくぐったり、対空に使ったりできるのも前作同様だ。ただし、スキが大きくなったうえ（ガードされるとまず反撃を受ける）、移動距離も若干短くなったので注意。



チャンといえばこの技（?）。相変わらず牽制に使えるぞ



なんと、ひき逃げが下段になりました（万歳）。でもスキが…

必殺技

鉄球粉砕撃は、リーチが非常に長く、振りかぶるモーション中に打撃防御判定がついている。強は振りまわしている鉄球にも攻撃判定があるぞ。

使うのはおもに弱。中間～遠距離で出したり、しゃがみ強キックをキャンセルして出すといい（あくまでたまに）。

打撃防御を利用して、牽制技や突進技を防ぎつつ反撃することもできるが、出がかりと攻撃する前にスキがあるので、タイミングはシビア。

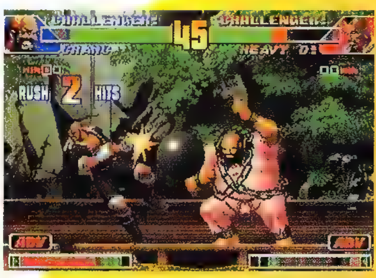
鉄球大回転。攻撃判定は若干弱くなってしまったが、先読みの対空技として使えるのは相変わらずだ。

出が早いので、連続技に組みこむことも可能。今回は必ず前方から攻撃判定（鉄球）が発生するので、自分の向きに関係なく、弱攻撃キャンセルでも連続技になるぞ。

ABCD同時押しで停止できるのも前作同様だが、スキが大きくなっているので注意。とはいえ、鉄球が相手に当たった瞬間にタイミングよく停止すれば、こちらの方が少し先に動けるようになるぞ。

鉄球飛燕斬は、強の足元の無敵時間がなくなり、相手の足払いを斬る、という使い方ができなくなってしまった。

コマンド投げである大破壊投げは、投げ間合いこそ広いままだが、決まらなかった時は空振りモーション（スキ）が発生するようになった。



今回は左向きでも前から出るぞ。ただ、初弾は横に短いので注意

超必殺技

鉄球大暴走は、攻撃判定が発生するまで無敵なので（強の方が出が遅い分無敵時間が長い）、至近距離での割りこみに使える。相打ちになることもあるが、ダメージが大きいので狙う価値はあるぞ。出の早い弱なら、条件によっては（一部キャラの背後から密着するなど）強攻撃キャンセルで連続技になる。

ガードされた場合だが、通常版だと硬直中は無敵なので、投げ技以外での反撃は受けない。MAX版は、反撃されるほどのスキはないぞ。

鉄球大圧殺は、通常版の弱とMAX版なら攻撃判定発生後まで無敵時間が持続するので、対空や対突進技に使える。また、出が早いので弱攻撃キャンセルでも連続技になる。ただし、ヒットさせても反撃を受けるので注意。

通常版の弱を至近距離でカウンターヒットさせると、2ヒットして大ダメージを与えられる（反撃も受けにくくなる）。小or中ジャンプに対して狙ってみるといいぞ。

ちなみに、MAX版のボディプレス～バウント中は、攻撃を受けてもひるまなくなっている。あまり意味はないのだが。

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	➡or⬅＋C
鎖締め	➡or⬅＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球粉砕撃	⬅ため➡＋A or C
鉄球大回転	A or Cボタン連打
鉄球飛燕斬	⬇ため⬆＋B or D
大破壊投げ	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
●超必殺技	
鉄球大暴走	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
鉄球大圧殺	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C



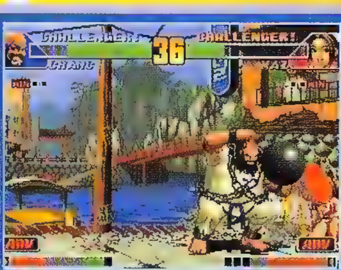
弱大圧殺がカウンターヒットすると、満たんからここまで減るぞ

対人戦ワンポイント講座

ギリギリ届かない程度の間合いから遠距離立ち弱パンチを出して牽制しつつ、しゃがみ強キックで足元を狙ったり、中ジャンプ強キックで跳びこんで攻めに転じよう。アドヴァンストなら、（ダッシュ→）前転から大破壊投げを狙うのもいいぞ。

中ジャンプ強キックで跳びこんだあとは、ダッシュorスライド前進してから大破壊投げ、しゃがみ強キック、しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転（近い時のみ）、再び跳びこむ、といった連係で攻めよう。跳びこむ際は技を出さずに着地して大破壊投げも決まりやすいぞ。

相手を画面端に追いつめたら、鉄球大回転→鉄球をガードさせた瞬間に停止）でラッシュをかけよう。停止後は、しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転、鉄球大暴走、大破壊投げで攻めるべし。



追いつめたらとりあえず大回転。強制停止を駆使してかためよう

技のスキが増大したがトリッキーさは健在だ



チョイ・ボンゲ

解析／ジェイケイ

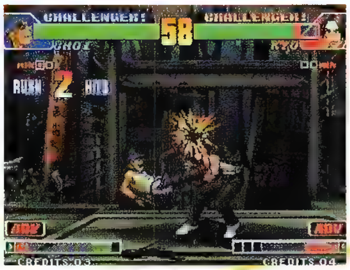
技解析

通常技＆特殊技

斜めジャンプ強パンチは、相変わらず高い裏まわり性能を持っている。間合い＆タイミングによっては2～3ヒットするのも前作同様だ。

遠距離立ち弱パンチはキャンセルがきかなくなっている。

二段斬は、2段目が相手をダウンさせるようになった。



しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→鳳凰脚は今回も健在だ

通り魔蹴りは、スキが小さいのでガードされてもこちらが有利だし、至近距離でヒットさせれば鳳凰脚などにつなげられる（連続技）。出は早くないが、強攻撃をキャンセルして出せば連続技になる。

必殺技

竜巻疾風斬は連続技用。弱攻撃キャンセルでもつながるぞ。ただし、弱は少しでも間合いが遠いとダウンを奪えず、強はヒット後にダウン回避→突進技などで反撃される可能性があるので注意（画面端なら反撃は受けない）。

飛翔空裂斬は、出す時にレバーを↖or⬇に入力すると左側、↗だと右側の壁に跳んでいき（右向き時）、三角跳びから弱は斜め下、強は真横に突進する。ボタンを離すと三角跳びせずに真下に落下する。

今回はスキが大きくなったので、弱を相手に当ててそのまま着地しても、こちらが不利になってしまう（当たり方によっては反撃もある）。方向転換につなぐようにしよう。

旋風飛猿刺突は、強の方が出が遅く、軌道が高く、移動距離も長いのは変わっていないが、弱強ともに出が遅くなっている。連続技になるのは、二段斬（1段目）→キャンセル弱旋風飛猿刺突のみ。

方向転換はスキが大きくなった。前斜め下に方向転換しても、低い位置でヒットさせなければ地上技につなぐことができず、高い位置でガードされるとこちらが不利なのだ。

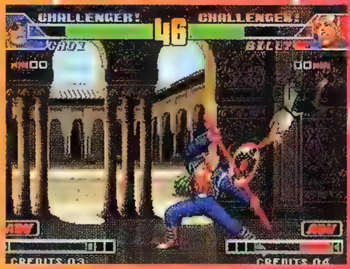
空中の相手に連続ヒットするのは相変わらずだが、画面端で空中ヒットさせてからの鳳凰脚は入らなくなった。竜巻疾風斬で我慢しておこう。

飛翔脚もスキが増大。弱はヒットさせれば若干有利、ガードされると五分、強はヒットさせても五分、ガードされると不利（どれも着地際まで当てた場合）。もちろん地上技にはつなげられない。弱だと角度がきつくて出が早く、強はその逆なのは変わらず。

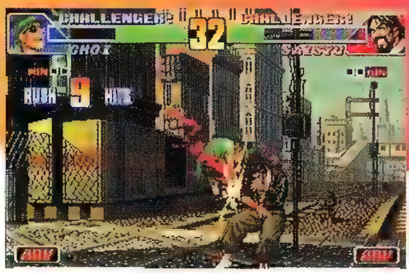
疾走飛翔斬は変更点なし。有効な使い方は見当たらず。

回転飛猿斬は、'95以来の登場となる転がり技。攻撃後、弱は向こう側、強は手前側に跳ねるのだが、ヒットorガードに関係なく反撃を受けるので、使い勝手は悪い。

奇襲飛猿突きは、回転飛猿斬で地面を転がっている最中にのみ出せる。強の方が軌道が高く、移動距離が長い。終り際を当てれば反撃は受けにくいが、使う必要は特にない。



ワキ～はあからさまにスキが増大。相手をかためる際には注意



せっかく復活したのに、使えなさ具合は疾走飛翔斬と張っている…

超必殺技

真！超絶竜巻真空斬は、攻撃判定が発生する前に無敵時間が切れるうえ、出が遅くスキも大きい。忘れてしまっても構わない技だ。

鳳凰脚は出が早く突進スピードも速いので、ダウン技以外の通常技をキャンセルして出せばまず連続技になる。スキは大きいので、確実にヒットさせていくべし。

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し	➡or⬅＋C
下血突き	➡or⬅＋D
●特殊技	
二段斬	➡＋A
通り魔蹴り	➡＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬	⬇ため⬆＋A or C
飛翔空裂斬	⬇ため⬆＋B or D（ボタン押しっぱなし）
飛翔脚	ジャンプ中⬇↘➡＋B or D
旋風飛猿刺突	⬅ため➡＋B or D
方向転換	旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬中レバー＋ボタン
疾走飛翔斬	⬅ため➡＋A or C
回転飛猿斬	⬇↙⬅＋A or C
奇襲飛猿突き	回転飛猿斬中A or C
●超必殺技	
真！超絶竜巻真空斬	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋B or D



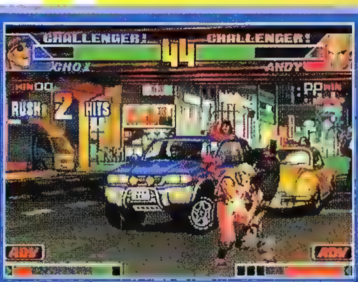
鳳凰脚は連続技の素。とにかくつながりやすいのだ

対人戦ワンポイント講座

裏まわりを狙いやすいジャンプ強パンチで跳びこみ、連続技を狙っていくのが基本。連続技は、しゃがみ弱キック×1～2→近or遠距離立ち弱キック（⬇↘➡＋B）→キャンセル鳳凰脚（↘⬇↙⬅＋B or D）あたりが決めやすいだろう。

ジャンプ強パンチをガードされた時は、弱攻撃（遠距離立ち弱キック以外）できざんでから再び跳びこんだり、遠距離立ち弱キック→キャンセル通り魔蹴りや、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱旋風飛猿刺突→方向転換でかためていこう。ガードのかたい相手には、ジャンプ強パンチや弱攻撃後に、投げはずし不能の投げを狙うのもいいぞ。

跳びこみに弱飛翔脚を混ぜていくのも有効。跳び越すようなジャンプから相手の目の前で出せば、ガード方向を迷わせることができるぞ。



裏まわりジャンプ強パンチの性能は相変わらず。強力です



七枷（ななかせ） 社（やしろ）

解析／蒼炎闘士ゆーち

超必パワーアップ！ 連係におトクな特殊技も◯

技解析

通常技&特殊技

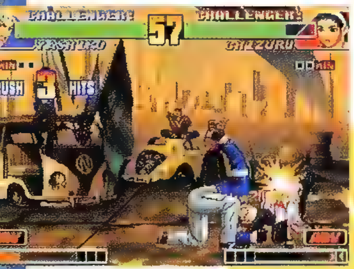
近距離立ち強キックは、中段技ではなくなったが（当然か）攻撃位置が低く、絶対空振らない。連続技のつなぎに。

しゃがみ強パンチは、拳を垂直に突き出すようになった。出が早く、伸びきってしまえば対空技になる。出はじめは横方向に強いので、足払いなどをつぶすこともできるぞ。

ジャンプ強パンチは、中段を狙うことはできなくなったが、裏まわりを狙っていける。

リグレットバッシュは、しゃがみガード不能技。通常技からキャンセルすることで、リグレットバッシュ自体がキャンセル可能（この際は中段技ではない）になるぞ。ヒットorガード後に相手との間合いが離れないうえに、キャンセル受付時間も長いので、連続技や連係のつなぎに最適だ。

ステップサイドキックは、極端に座高の低いキャラには空振ってしまうが、キャンセル可能になった。前に踏みこみつつ蹴るので、リーチは長く、移動手段を兼ねて奇襲技としても使える。また、間合いが離れる特性を活かし、通常技の弱攻撃→キャンセルステップサイドキック→キャンセル必殺技と連係のつなぎに使っていくのもいいだろう。



中段の特殊技リグレット！　密着するので、連係や連続技の中継に

必殺技

ミサイルマイトバッシュは、スキが小さくなったので、ステップサイドキックからの連係としても使える。連続技に組みこむ際は、近距離立ち強攻撃→キャンセル特殊技から狙い、ヒット確認後（ガードされた時は弱でゴリ押し、ヒット時は威力の高い強）にそれぞれキャンセルしていこう。

アッパーデュエルは、打撃防御時間が短くなったので、相手の跳びこみをある程度ひきつけてから出していこう。振りが早く、スキの短い弱を対空に使うといいぞ。また、間合いに応じて、通常技対空のしゃがみ強パンチと使い分けると効果的だろう。弱強ともに威力が高いので、連続技に組みこんでもいいぞい♡

スレッジハンマーは、若干スキが大きくなったので、相手にくいこんでしまうと反撃を受けるが、しゃがみガード不能技で、ヒット時はダウンを奪える。移動距離が短いが、スキの小さい弱をしゃがみ強キックから連係して下段～中段を狙ったり、空振りキャンセルから奇襲技として出していこう。ガードキャンセルCDを多用する相手には、ふっとばし攻撃→キャンセル弱スレッジハンマーなんてのも有効だ。

ジェットカウンターの弱は、攻撃発生が早いので、連続技に組みこめるぞ。強は連続技には組みこめないが、移動距離が長く、先端をガードさせれば反撃は受けないので、中間距離から奇襲技として使っていこう。ステップサイドキックからキャンセルして連係を狙っていくのも効果的♡

ジェットカウンター・スティルは、ジェットカウンターからの追加技。この技はジェットカウンターが相手にヒットorガードしないと出せない。基本的にガードされてもスキの小さい弱（座高の低いキャラには空振るので注意）を連係に使い、ダウンを奪える強は連続技に組みこんでいこう。



ロケットパ～ンチ！　座高の低い相手には×。弱強の使い分け重要

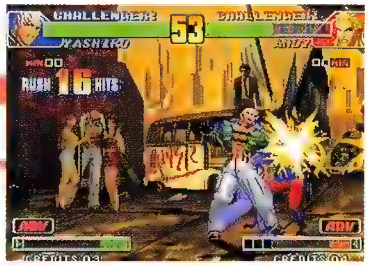
超必殺技

ミリオンバッシュストリームは、攻撃発生が遅くなってしまったが、通常技の強攻撃や特殊技からなら連続技に組みこめる。出だしの無敵時間を利用するなら、攻撃発生の早いMAX版を使っていこう。今年はボタンを連射することで、ヒット数とダメージ量が増す。暴れ具合も最高潮だ♡

ファイナルインパクトは、リーチは短くなったが、ガード不能技（任意ボタン押しっ放し）になるまでのため時間と攻撃発生が早くなったぞ。反撃技としても使えるが、小技のしゃがみ弱攻撃×1～3から連続技に組みこむといい

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
レバーブロー	➡or⬅＋C
ハチェットスルー	➡or⬅＋D
●特殊技	
リグレットバッシュ	➡＋A
ステップサイドキック	➡＋B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	➡↘⬇↙⬅＋AorC
アッパーデュエル	➡⬇↘＋AorC
スレッジハンマー	⬇↙⬅＋BorD
ジェットカウンター	⬅↙⬇↘➡＋AorC
ジェットカウンター・スティル	ジェットカウンターヒット中⬇↘➡＋AorC
●超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC（ボタン連打）
ファイナルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC（ボタンため押し）



ボタン連打で威力も暴れっぷりもUP！　チキチキ具合が最高な技

対人戦ワンポイント講座

まずは、跳びこみ防止効果のある遠距離立ち弱キックを先端間合で細かく牽制しよう。そこから、[illegible]しゃがみ強キックを[illegible]してキャンセルスレッジハンマーorジェットカウンター（空振りキャンセル含む）で攻めこむべし。また、[illegible]らジャンプ弱攻撃[illegible]りこみ、[illegible]わりを狙っていくのも[illegible]か有効だ。

近づいたら、近距離立ち[illegible]パンチ、または強攻撃→[illegible]特殊技→キャンセル[illegible]必殺技を常に狙っていこう。もちろん、ミリオンバッシュストリームがダメージ的には申し分ないので、躊躇せずに、リグレットバッシュからキャンセルしていこうぜ。密着[illegible]をかけられた時は、しゃがみ弱[illegible]チを数発（1～3）出して[illegible]相手との間合いを[illegible]遠距離立ち弱キックに[illegible]か下段技のしゃがみ強キックなどに移行するといい。



近間ではジャンプ強パンチで裏まわりを狙え！　何やら楽しそう



シェルミー

解析／蒼炎闘士ゆーち＆ジェイケイ

使える通常技を有効に使って必殺投げにつないでいこう

技解析

通常技＆特殊技

前作で使いやすかったしゃがみ弱キック、しゃがみ強パンチ、ジャンプ強パンチの3つは今回も健在。しゃがみ弱キックはリーチが長めで判定も強いので、牽制に使うことができる。ジャンプ強パンチは裏まわりを狙いやすく、しゃがみ強パンチは対空技として活躍してくれるぞ。

変更点があるのはしゃがみ強キック。出が早くなったので、他キャラと同じ感覚で使うことができるのだ。

特殊技のシェルミースタンドは、相変わらず2段目が中段技。移動しながら攻撃する技なので、中間距離から不意に出してみるのも悪くないぞ。



初めて出すと「おぉっ！」と思う技。結局あまり使えないけど

必殺技

シェルミースパイラルは、入力した瞬間に相手を投げられる必殺投げ。もちろん、連続技に組みこむこともできる。

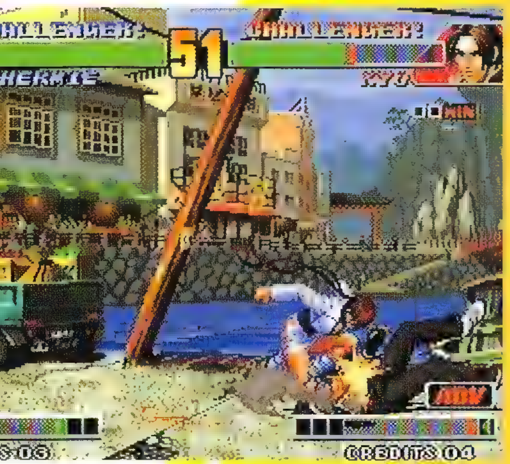
投げ間合いも広いので、跳びこみ攻撃をガードされた直後にダッシュから狙う連係も有効だ。他のキャラに比べて空振り時のスキが小さいので、積極的に使っていこう。

シェルミーホイップは、打撃扱いの必殺投げ。ガードされた時は大きく間合いが離れるのだが、スキが大きいので中ジャンプ攻撃（十連続技）などで反撃されてしまう。

出るのは早く、立ち弱キック（1段目）キャンセルからも連続ヒットするので、近距離戦で足払いに混ぜて狙う手もある。対空として使う時は、早めに出していくといい。

シェルミーシュートは移動投げ。本作では移動距離が短くなったが、空振り時のスキは小さくなり、頼りがいのある技になった。もちろんガード不能で、ダッシュ中は攻撃位置の低い技（しゃがみ弱キックなど）を抜けつつ投げることも可能。奇襲技に近いので、空振りキャンセルや牽制技のあとに狙おう。

アクセルスピンキックは、出はじめに無敵時間のある突進技（？）で、無敵時間が切れたあとも空中にいる間は足元が無敵になっている。着地～攻撃の間にスキはあるが、相手の技を回避しつつ攻撃できるのは魅力的。ガードさえさせれば反撃は受けないぞ。



確実に追加ダメージを与えられるが、スキの大きさが気になるところ

シェルミークラッチは、斜め上方へ跳び、空中の相手を両足でロックしそのまま地面に叩きつける新必殺技。出はじめに無敵時間はないので、ジャンプ軌道の低い弱を先読みの対空技として使おう。



先読み対空専用の投げ技。弱なら意外にスキが小さいぞ

シェルミーキュートも本作で追加された新必殺技。必殺投げからの追加入力技だ。アクセルスピンキックとシェルミーシュート以外の必殺技を決めたあとに出せるぞ。

超必殺技

シェルミーフラッシュは、コマンド入力した瞬間に相手を投げることができ、投げ間合いも広い点は変更なし。連続技にも組みこめるぞ。

MAX版は、レバガチャ＋ボタン連打で振りほどかれてしまうが、こちらもレバガチャ＋ボタン連打で振りほどかれにくくすることができる。

気合いが入った人には大したダメージを与えられないが。

シェルミーカーニバルは、コマンド入力してから投げが成立するまで一呼吸あるため、見てからジャンプで回避されてしまう。投げるまでは無敵なので、相手の技を回避しつつ投げるような使い方をしよう。ちなみにMAX版のダメージの大きさは健在だぞ。



MAX版フラッシュを決めたら、気合いでレバガチャ＋ボタン連打だ！

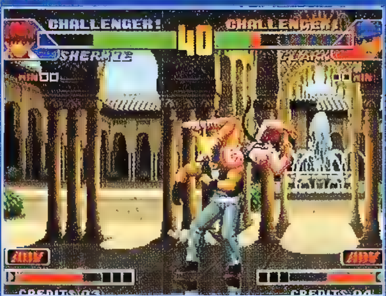
技コマンド表

●投げ技	
シェルミーフラッシュ・オリジナル	➡or⬅＋C
フロントフラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
シェルミースタンド	➡＋B
●必殺技	
シェルミースパイラル	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋A or C
シェルミーホイップ	⬇↙⬅＋A or C
シェルミーシュート	⬅↙⬇↘➡＋B or D
アクセルスピンキック	⬇↙⬅＋B or D
シェルミークラッチ	➡⬇↘＋B or D
シェルミーキュート	必殺投げ中⬇↘➡＋B or D
●超必殺技	
シェルミーフラッシュ	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C
シェルミーカーニバル	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

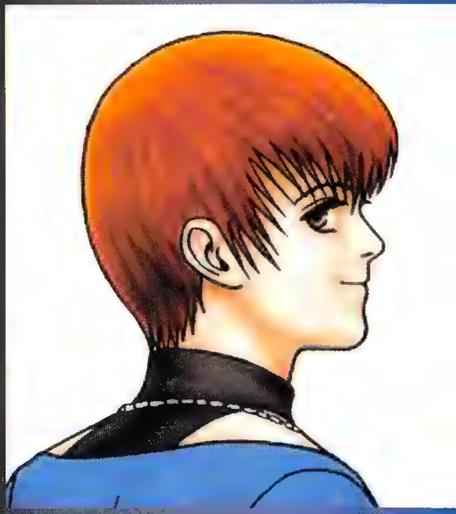
中間距離では、跳びこんできた相手をしゃがみ強パンチで迎撃しつつ、跳びこみ、ダッシュ、ステップなどで接近するチャンスをうかがおう。また、しゃがみ強パンチやふっとばし攻撃を空振りキャンセルして、シェルミーシュートやアクセルスピンキックを出すのも有効だ。

跳びこみに使う技は、正面・裏まわりともにジャンプ強パンチ。この技を意識させておけば、技を出さずに着地してコマンド投げ、という奇襲が決まりやすくなるぞ。また、シェルミーには近距離立ち強パンチ→キャンセルシェルミースパイラルorスタンドといったお手軽な連続技があるので、裏まわりで跳びこむ際は頭に入れておこう。



簡単に裏まわりを狙える。まとわりついて必殺投げを狙おう

クリス



解析／ジェイケイ

技解析

2つの新必殺技を得て戦法の幅が広がったぞ

通常技&特殊技

しゃがみ強パンチは肘↓裏拳の2段技に変更された。1段目はキャンセルできるが、座高が低いキャラのしゃがみ状態には当たらないので注意しよう。

ジャンプ強パンチもグラフィックが変更され、キャンセルがきくようになった。

ジャンプ強キックは裏まわりを狙えるようになったぞ。

リバースアンカーキックは、前作の遠距離立ち強キックとほぼ同じ技。2段目が中段だ。

キャリーオフキックはいわゆるスライディング。姿勢が低いので牽制技の下をくぐりつつ攻撃することができ、めりこまなければガードされても反撃は受けない（終わり際を当てればこちらが有利）。

必殺技

ディレクションチェンジは、バク転して相手の頭に跳びつき、決まるとそのまま背後に着地する投げ技。ダメージはないが、相手を一定時間無防備にする効果がある。また、出がかりに無敵時間があるぞ。

強は弱に比べて無敵時間、移動距離、決めたあとに離れる距離が長い。密着状態からでもゲットでき、追撃も決めやすい弱をおもに使おう。

弱からの追撃は、しゃがみ強パンチ→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル各種必殺技がいい。弱チェーンスライドタッチで締めれば大ダメージを与えられるぞ（しゃがんだ拳崇には、最初を少し前に歩いてからの近距離立ち強パンチにすること）。パワーMAX時は、最初をしゃがみ弱パンチにかえればOKだ。

スクランブルダッシュは、弱は地上をすべって、強だと少し跳び上がって高速移動する技。出がかりに一瞬無敵時間がある。技全体にかかる時間は弱の方が短く、移動距離は強の方が長い。どちらも、相手を通過することができる。



高速移動技。性能は悪くないのだが、使いどころが難しい

スライドタッチは、踏みこむ距離が長くなった分出も遅くなったので、連続技になるのは強攻撃 or 特殊技をキャンセルして弱で出した時のみ。スキも大きくなったので、ガードされると反撃確定だ。

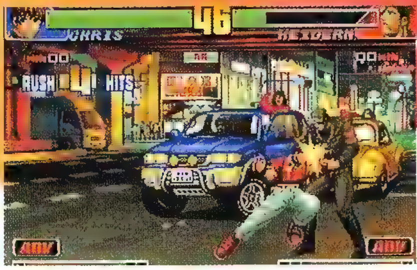
ハンティングエアはバク転しながらの蹴り上げに変更され、性能も上昇した。

弱は攻撃判定発生まで上半身が無敵で、出が早くてヒットさせれば必ずダウンを奪える。対空や割りこみに使おう（相打ちになりやすいが）。

強は出がかりに一瞬無敵時間があり、そのあとも攻撃判定発生後まで上半身無敵だが、出が遅く地上ヒット時はダウンを奪えない。対空（それも早出しの）専用技だ。

シューティングダンサー・スラスト&ステップは、移動中に攻撃判定（肘打ち）がついた。強攻撃 or 特殊技キャンセルで出せば連続技になるぞ。スラストは弱強どちらも肘打ちから連続ヒットし、ガードされても一部のキャラ以外には反撃されない。弱は下段で、強はダメージが大きいぞ。ステップは肘打ちから連続ヒットしないばかりか、間に割りこまれてしまう。今回は弱でも跳ね返り中にグライダースタンプを出せるが…。

グライダースタンプは、出が早くなってダウンを奪えるようになったが、代償として（？）スキが大きくなってしまった。低い位置で当ててもガード後に反撃を受ける可能性があるので、多用は禁物。

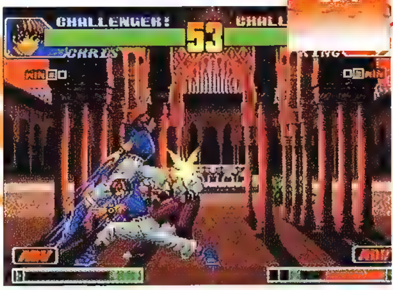


斬影拳っぽくなったシューティングダンサー。おもにスラストを使おう

超必殺技

ツイスタードライブは、ノーマル版でも攻撃判定発生後まで無敵時間が持続するようになった。対空（引きつけて強で出すといい）やカウンター（弱がいい）に使おう。

チェーンスライドタッチは前作と大差なし。無敵時間は期待できないので、連続技に組みこもう（ノーマル版は弱の方がつながりやすい）。



完全無敵のツイスター。発生の遅い強は対空向き（引きつけやすい）

技コマンド表

●投げ技	
ステップターン	➡or⬅＋C
エリアルドロップ	➡or⬅＋D
●特殊技	
スピニングアレイ	➡＋A
リバースアンカーキック	➡＋B
キャリーオフキック	↘＋B
●必殺技	
スライドタッチ	⬇↘➡＋A or C
ハンティングエア	➡⬇↘＋B or D
シューティングダンサー・スラスト	➡↘⬇↙⬅＋A or C
シューティングダンサー・ステップ	➡↘⬇↙⬅＋B or D
グライダースタンプ	ジャンプ中⬇↘➡＋B or D
スクランブルダッシュ	⬇↘➡＋B or D
ディレクションチェンジ	➡⬇↘＋A or C
●超必殺技	
ツイスタードライブ	⬇↙⬅⬇↙⬅＋B or D
チェーンスライドタッチ	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

前作の闘い方＋αが98クリスの基本。遠距離立ち弱キックやリバースアンカーキック、それにキャリーオフキックを使いわけて牽制しつつ、[illegible]or大ジャンプからの強キックや空中ふっとばし攻撃（早出し）で接近しよう。

接近戦では、前作での攻めに弱ディレクションチェンジを組みこもう。ジャンプ攻撃、前転、ダッシュ（ステップ）などからいきなり狙ったり、しゃがみ弱パンチ→キャンセル、もしくはしゃがみ（遠距離立ち）強パンチを遅めキャンセルして出すといいぞ。また、跳びこみや突進技に合わせる、といった守りの使い方もできるので覚えておこう。

他に、各種通常技→キャンセルスピニングアレイ→キャンセル弱スクランブルダッシュor弱シューティングダンサー・スラストも結構使えるぞ。



「うしろです」は98クリスの主戦力。追撃はマスターしておこう



山崎竜二

解析／DSPーたろりん

砂かけにはもう頼れない!? 牽制しつつの連続技も…

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強パンチは、非常に出が早く、判定も強い。牽制技として極めて優秀なのだ。 ジャンプ弱キックは、リーチが長く、比較的長い時間攻撃判定が出続けるので、間合いをつめたい時に使うといい。

ブッ刺しは中段技。しかし、しゃがみガードを崩すために使うよりも、連続技の途中で使うことが多いだろう。

必殺技

蛇使い。腕を伸ばして攻撃する技で、上段・中段・下段の3種類がある。上段は先読み対空に使う。中段は牽制に使えるが、背の低いキャラがしゃがんでいると当たらない。出るのが早いので、弱攻撃から連続技になるぞ。下段は立ちガード可能だし、中段より出るのが遅く、スキも大きいのでイマイチ。

3種類ともに、ボタンを押しっぱなしにすると待機モーションになる。待機中にDボタンでキャンセルだ。

サドマゾ。モーション中に攻撃を受けると発動する当て身技。前作ではテリーのしゃがみ強キックなども取れたが、今回は下段技はまったく取れなくなってしまった。

前作よりパワーアップした面もある。発動した時に出るアッパーがガード不能になったのだ。対空に使うのも悪くないだろう。カウンターヒットすると、浮いている相手に蛇使い上段やギロチンが入る。

倍返し。弱で出すと、相手の飛び道具を吸収してパワーゲージをためる。強で出すと、飛び道具を吸収したあと、赤いウェーブを発射する。このウェーブは超必殺技扱いになっているので、相手の通常飛び道具を貫通するぞ。

裁きの匕首。弱は2ヒット、強は4ヒットする。発生はあまり早くないため、強攻撃からのみ連続技になる。スキは大きいが、強はガードされたあと間合いが大きく離れるので、反撃を受けにくい。

爆弾パチキ。間合い・ダメージともに通常投げとあまり変わらないが、投げ技はずしをされないというメリットがある。ただし、空振りモーションのスキは大きいので注意。

ヤキ入れ。蹴り上げ→カカト落としの2ヒット技。強攻撃から連続技になるぞ。2段目は中段だが、1段目のモーションでバレてしまう。そのうえ、ガードされると反撃を受けるため、使いづらい技。

砂かけ。前作で猛威をふるったこの技は、かなり弱くなってしまった。発生が遅くなり、弱攻撃から連続技にならないばかりか、当てたあと間合いが離れるようになったのだ。蛇使いでキャンセルできるのは変更ナシだが、間合いの関係上、蛇使い・中段（下段）以外の技は届かない。

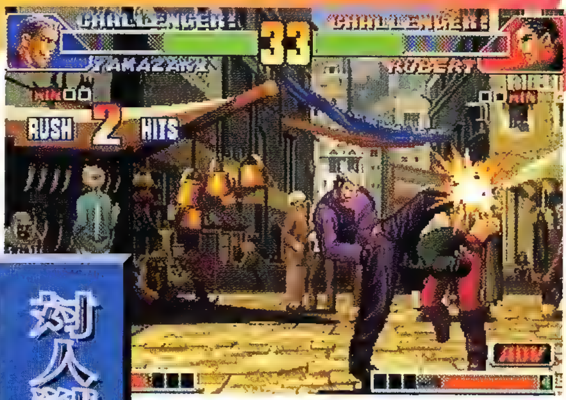


ジャンプの上昇中で出せば、相手を抑えこむことができる



相変わらずリーチは長い。スキが大きいので多用は禁物だけど

2段目は中段だけど、1段目の時点でバレてしまう…



技コマンド表

●投げ技	
シメアゲ	➡or⬅＋C
ブン投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ブッ刺し	➡＋A
●必殺技	
蛇使い　上段	⬇↙⬅＋A
蛇使い　中段	⬇↙⬅＋B
蛇使い　下段	⬇↙⬅＋C
サドマゾ	⬅↙⬇↘➡＋B or D
倍返し	⬇↘➡＋A or C
裁きの匕首	➡⬇↘＋A or C
爆弾パチキ	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
ヤキ入れ	➡⬇↘＋B
砂かけ	➡⬇↘＋D
●超必殺技	
ギロチン	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
ドリル	➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋A or C

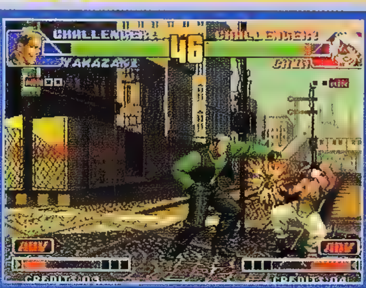
対人戦ワンポイント講座

前作では強烈な連続技を持っていたため、牽制技で相手の攻めをしのぎつつ一発を狙うキャラだったが、その連続技が消え、今回の山崎に残されたものは牽制技だけ。

おもに使っていく牽制技は、以下に紹介する3種類だ。近距離では対空・対地両用のしゃがみ強パンチ、中距離ではジャンプ防止能力が高い遠距離立ち弱パンチ、遠距離ではリーチが長い蛇使い・中段。相手との間合いによる使い分けが重要になるぞ。

蛇使い・中段はスキが大きいため、前転で抜けられたりすると手痛い反撃を受けてしまう。ボタンを押しっぱなしにして相手の様子をうかがうという行動もまぜるべし。

相手に接近したい時は跳びこもう。遠くから跳んだらジャンプ弱キック、近くではジャンプ強キックが使える。

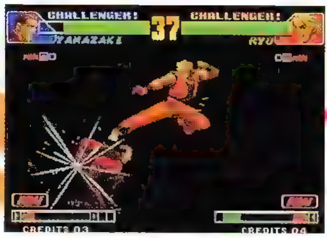


しゃがみ強パンチを出したら蛇使いキャンセルを忘れずに

超必殺技

ギロチン。出がかりに全身無敵の時間があり、攻撃判定が出るまでは上半身無敵が続くので、対空技になる。出が早いので弱攻撃からの連続技としても使えるのだが、密着状態から出す必要がある。

ドリル。パンチボタンを連打すると威力がアップする。間合いはほぼ爆弾パチキと同じだが、威力は大きい。



今回は空中の相手をつかみやすくなった。頼れる対空技だ



ブルー・マリー

解析／DSP－たろりん

M.タイフーンの投げ間合いがやや狭く

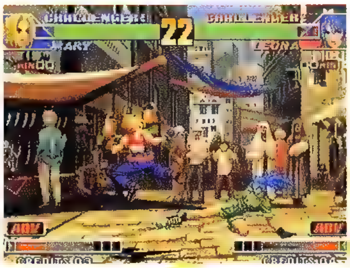
技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キックは高性能な牽制技。ジャンプ防止効果もあるのだ。

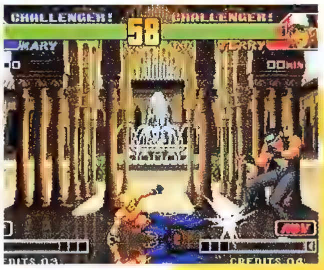
ジャンプ強キックは昇りで出すと中段攻撃として使える。

ダブルローリングは、餓狼シリーズでおなじみの、ソバット→足払いのコンビネーション技。1段目のモーションは足元の食らい判定がなくなっているが、リーチが短く、キャンセルもかからないので、あまり使いどころがない。


1段目のモーション中は足元が無敵。リーチが短いのが難点

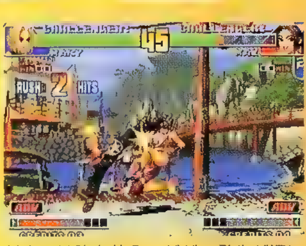
必殺技

スピンフォール。攻撃発生が遅く、連続技には組みこめない。キャンセルで出して相手をかためるのに使おう。


姿勢が低くなるので、相手の牽制技をつぶすことが可能

ストレート・スライサー。高速移動する突進技。弱は下段判定。強は出がかりは立ちガード可能だが、終わり際は下段になる。ガードされると反撃を受けてしまうが、見切られにくいので、奇襲に使っていこう。スキの大きな技をガードしたあとの反撃技としても優秀。追加技のクラブ・クラッチは、ストレート・スライサーの先端部分が当たった場合、出せないことがある。

バーチカル・アロー。無敵対空技。弱は攻撃発生が早いが無敵時間が短い。無敵時間が長い強を使おう。


対空には強を使うのだが、発生が遅いので早めに出そう

追加技のM.スナッチャーは、今回はバーチカル・アローがヒットした時にしか出せなくなった。前作でできた、ダウンした相手への追い打ちには使えないのだ。残念～。

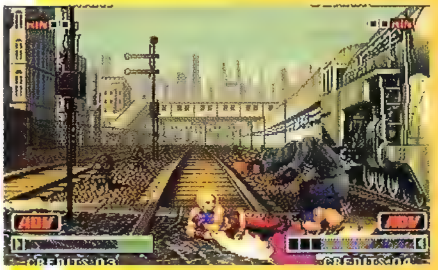
M.リバースフェイスロック。マリーは当て身投げを2つ持っている。そのうちの1つがこの技で、下段でない必殺技およびジャンプ攻撃をゲットすることができる。当て身判定が出るまで一瞬スキがあるので、リバーサルで出すのはやめた方がいい。

M.ヘッドバスター。もう一方の当て身投げ。こちらは低い位置を攻撃する技（しゃがみ弱キックなど）以外の通常技を取ることができる。放り投げた相手にバーチカル・アローやM.スプラッシュローズで追い打ちできる。

バックドロップ・リアル。コマンド入力と同時に相手をつかむ、高性能な投げ技。前作よりも投げ間合いが狭くなってしまったが、充分実戦で使っていけるレベル。

超必殺技

M.タイフーン。威力の高い投げ技。投げ間合いは前作の驚異的な間合いに比べるとやや狭くなってしまった。それでも、他のキャラの投げ技と比べればかなり広いので、チャンスがあったらどんどん狙うべし。


ダメージが大きいので、連続技に組みこんでみてもいい

M.スプラッシュローズ。強攻撃キャンセルで連続技に組みこめる。出がかりに無敵時間があるのだが、攻撃判定が出るのと同時に切れるため、相手の技が重なっていると相打ちになってしまう。

M.ダイナマイトスウィング。発生が早いので、弱攻撃から連続技になる。出がかりには長い無敵時間があるぞ。

今回、属性の変化はバーチカル・アローが握っている。クラークのフランケンシュタイナーと同じで、弱バーチカル・アローを出したあと（実際に技を出さなくても、コマンドが成立すればよい）は低く飛ぶもの（前作の弱）が、強バーチカル・アローを出したあとは高く飛ぶもの（前作の強）が出る。謎。

対人戦ワンポイント講座

[illegible]で[illegible]牽制[illegible]攻[illegible]う[illegible]抗してくるなら、ストレート・スライサーで牽制技をつ[illegible]ら、ダッシュ（ステップ）や中ジャンプ強キックで攻めこ[illegible]キック、昇り小ジャンプ強キック、バックドロップ・リアルの3つの技を使い分けて、相手を翻弄していこう。

マリーの超必殺技は使いやすいものが揃っているが、その中でも最も使い勝手がいいのはM.タイフーン。間合いが広いので決めやすいぞ。相[illegible]の起き上がり[illegible]ステップなどで近づいて決めたり、ジャンプして何も技を[illegible]



技コマンド表

●投げ技	
ビクトル投げ	➡or⬅＋C
ヘッドスロー	➡or⬅＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ	➡＋A
クライミングアロー	↘＋B
ダブルローリング	➡＋B
●必殺技	
スピンフォール	⬇↘➡＋B or D
M・スパイダー	⬇↘➡＋A or C
ストレート・スライサー	⬅ため➡＋B or D
クラブ・クラッチ	ストレート・スライサーヒット中⬇↘➡＋B or D
バーチカル・アロー	➡⬇↘＋B or D
M・スナッチャー	バーチカル・アロー中➡⬇↘＋B or D
M・リバースフェイスロック	⬇↙⬅＋B
M・ヘッドバスター	⬇↙⬅＋D
バックドロップ・リアル	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
●超必殺技	
M・タイフーン	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋B or D
M・スプラッシュローズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
M・ダイナマイトスウィング	⬇↘➡⬇↘➡＋B or D



ビリー・カーン

解析／蒼炎闘士ゆーち

パワーアップした強襲飛翔棍！裏まわりや連続技と使い道は様々

技解析

通常技&特殊技

大回転蹴りは、小さくジャンプしながら前進するので攻撃位置の低い技（足払いなど）なら跳び越えつつヒットさせることができる。基本的に出が早く、攻撃判定も強いので、相手が遅い技を出した時なども一方的につぶせるぞ。間合いを問わずに重宝する技。

棒高跳び蹴りは、大回転蹴りより移動距離が長いがガードされるとスキだらけなので気軽に使えない。一応、ヒット後にダウンを奪えるようになり、極端に座高の低いキャラ（鎮、チョイなど）以外にはしゃがみガードを取らせることができるようになった。

必殺技

三節棍中段打ちは、威力が低くなったが、硬直時間が短くなり、微妙にスキが小さくなったぞい。基本的には弱を連続技に組みこんだり、牽制技として適度に出していくといいだろう。また、いくらスキが短くなったといっても、ガードキャンセル（緊急回避動作・前転）で抜けられると今年も技のスキに反撃を食らってしまう。相手のゲージがたまっている時は充分に注意し、大回転蹴りなどリスクのない技をキャンセルしよう。

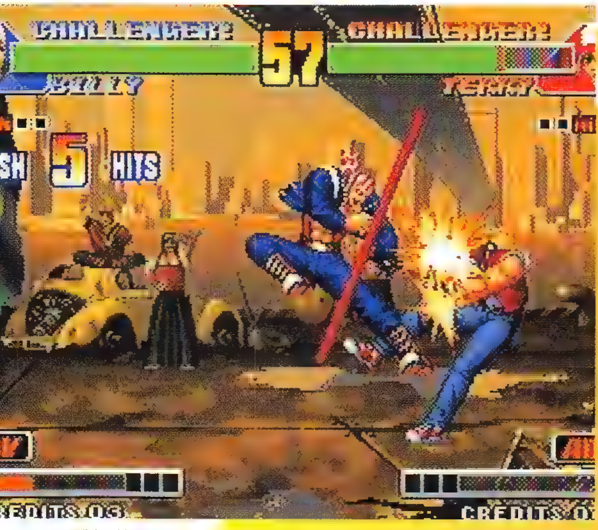
火炎三節棍中段打ちは、三節棍中段打ちからの追加入力技。ヒット後にダウンを奪えるようになったぞい。

強襲飛翔棍は、裏まわりが狙いやすくなったばかりでなく、密かにパワーアップした必殺技。技の発生が早くなったので、通常技の強攻撃からキャンセルすれば連続ヒットするぞ。また、この技の最大の目玉は上昇中にヒットすれば、浮かせた相手を下降中に拾い、その後に追い打ち攻撃まで決めることができるということ。条件は限られてくるが、近距離立ち強攻撃orしゃがみ強パンチ→キャンセル強襲飛翔棍→追い打ち攻撃（画面中央時は大回転蹴り、画面端近くなら旋円殺棍や超必殺技など）という連続技も可能になったぞ。最後に基本的な性能だが、弱強どちらもスキはなく、ガードされても五分。ヒットすればビリー側が有利な（相手より先に動くことのできる）弱を使っていこう。

火龍追撃棍は、三節棍で相手の攻撃を受け止め即座に三節棍の乱れ打ちを決める必殺技。俗に当て身投げ（攻撃？）と呼ばれる技と同じなので、はじめに構える三節棍に攻撃判定はなく、当然連続技に組みこむことはできない。跳びこみ攻撃や必殺技、一部の特殊技を受け返すことが可能。

水龍追撃棍は、地上の通常技や一部の特殊技をゲットできる。水龍追撃棍が火龍追撃棍より優れている点は、下段技のしゃがみ攻撃も受け返すことが可能ということ。レオナのしゃがみ弱キックだけでなく、リョウの遠距離立ち弱キックなど、リーチが長く、地上戦で小技を多用する相手と闘う時はとても頼りになる。

旋円殺棍は出はじめに無敵時間があるので、相手の跳びこみ攻撃を引きつけて、弱を対空として使っていこう。強はしゃがみ弱キック→近距離立ち弱キックなどからキャンセルして簡単な連続技に組みこんでいくといいだろう。



牽制に使うなら下降中をガードさせよう。スキあらば連続技を狙え！

超必殺技

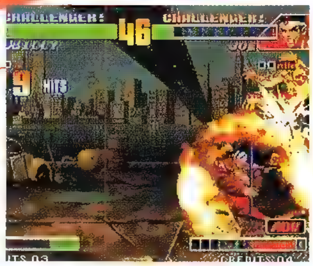
超火炎旋風棍は弱と強で炎輪の飛距離と技の発生が違う。最後をガードさせれば反撃は受けにくいので、乱発さえしなければ牽制技として使ってもいける。技の発生は弱の方が早いので、近距離立ち弱パンチorキックからキャンセルして連続技にも組みこんでいけるぞ。しかし、弱強ともに、今回は強襲飛翔棍から連続技に組みこめるので、追い打ち技として使っていくのがいい。

大旋風は、攻撃発生の早い弱をしゃがみ弱キック→近距離立ち弱キックなどから連続技に組みこんでいくといい。ちなみに大旋風も強襲飛翔棍後の追い打ち技として決めることができるぞ。ウキャ！

技コマンド表

●投げ技	
地獄落とし	➡or⬅＋C
一本釣り投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
大回転蹴り	➡＋A
棒高跳び蹴り	➡＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち	⬅↙⬇↘➡＋A or C
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちヒット中⬇↘➡＋A or C
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	➡⬇↘＋B or D
火龍追撃棍	⬇↙⬅＋B
水龍追撃棍	⬇↙⬅＋D
旋円殺棍	➡⬇↘＋A or C
●超必殺技	
超火炎旋風棍	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
大旋風	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

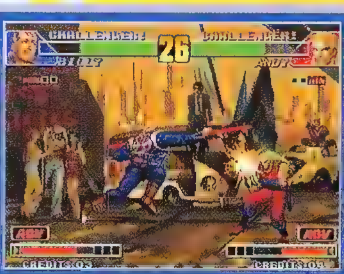
画面端なら追い打ち技に使える超火炎旋風棍！強で出していくニャ



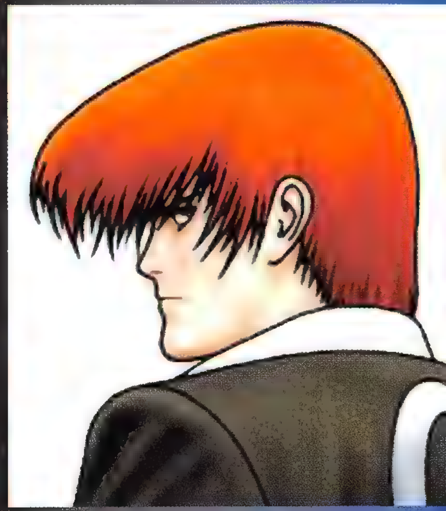
対人戦ワンポイント講座

露骨なヒット&アウェイ戦法を取れば、常に自分のペースを保つことが可能なビリー。まずは牽制技の遠距離立ち強パンチやしゃがみ弱パンチが当たるくらいの間合い（中間距離）を保つのが大事。基本的な移動手段は両モード共通で大回転蹴りがいいだろう。大回転蹴りは奇襲技としてはもちろん、[illegible]対空も兼ねているので、一段目が届く間合いならこの技で攻めまくろう。

また、大回転蹴りを多用する際には常に相手の前転と攻撃避けを意識し、投げでしっかり対処すべし。近距離ではしゃがみ弱キックからのお手軽連続技（前作同様）を狙おう。ジャンプ強パンチの先端（早出し）が当たるように遠めから跳びこみ、着地で連続技を狙えないなら、すぐバックジャンプ強パンチを出し間合いを離すのもいい。



簡単に近づきたいなら、大回転蹴り。跳びこみ防止効果もあるニャ



八神 庵

解析／蒼炎闘士ゆーち

毎年、元気になっていく庵 爪櫛でさらにアグレッシブに！

技解析

通常技&特殊技

外式・夢弾は、1段目のキャンセル受付時間が長くなり、キャンセル必殺技も思い通りに出せるようになった。2段技なので、リーチが長く、連続技のつなぎに最適の技だ。

外式・轟斧 陰"死神"は、2段目が中段技。若干、出が早くなったので、強パンチやふっとばし攻撃からキャンセルして連係に使うといい。

外式・百合折りは、相手を跳び越え（その際は⬇＋B）、裏まわりを狙える技。ヒット時は必ず密着状態になる。百合折り→屑風の連係や百合折り→近距離立ち弱キック＋αにまぜ、中ジャンプ百合折り→中ジャンプ百合折り（往復する）を繰り返す戦法が熱い！

必殺技

百式・鬼焼きは、基本的に対空技。弱は充分対空技になるが、無敵時間が短いので、つぶされてしまうこともある。しかし、横方向に強く、ヒットすれば確実にダウンも奪えるので地上戦でも活用できる。強は発生が早くなり、無敵時間も弱より長い。しかし、地上でヒットしてもダウンを奪えないことが多いので、対空以外で使うのは危険だぞ。

弐百拾弐式・琴月 陰は、若干スキが小さくなったが、ガードされると反撃は確定。密着状態から連続技に組みこめるが、ダウンを奪ったあとの移動技として使うといい。

百弐拾七式・葵花は、相変わらず牽制技（1段目で止め、再び1段目を出す）、連続技と幅広く使えるが、スキが若干、大きくなったので、ガードされたらディレイを使って中段技の3段目まで出すか、スキの小さい1段目で一旦止めていくのがいいだろう。

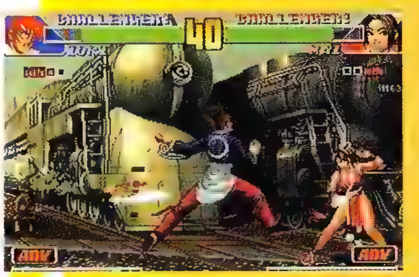
屑風は、投げ成立時間が遅くなったため、ジャンプで回避されたり、技の出だしをつぶされるようになった。間合いも狭くなったが、近距離の弱攻撃（密着に近い）からならキャンセルで連続技に組みこめるぞ。個人的にはバリエーションを増やして屑風単体で狙っていくのがいいと思う。跳びこみ後（跳びこみ攻撃→ダッシュ屑風、百合折り→いっぱく置いて屑風など）や相手の起き上がりなどが狙い目。屑風後は遠距離立ち強パンチキャンセル→強葵花 or 八稚女が安定して決まる。慣れてきたら、屑風→ダッシュ近距離立ち強パンチ→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル強葵花を狙っていこうぜ。

百八式・闇払いは、牽制技として、強パンチや特殊技、ふっとばし攻撃などからキャンセルして撃っていくといい。間合いにもよるが、今年は闇払いを撃って、相手の跳びこみを鬼焼きで落とすといった戦法も取りやすいぞ。

参百拾壱式・爪櫛は、出だしに一瞬無敵時間（跳び上がる寸前）があるので、キャンセル飛び道具などを抜けつつ、ヒットさせるといったカウンター的な要素がある技。また、ジャンプ中は無防備状態だが、攻撃位置の低い技なら跳び越せるので、夢弾キャンセル闇払い or 葵花の連係にまぜたり、奇襲技として使っていこう。空振りさえしなければ、キャンセル葵花を出していけるぞ。



つかむまでが遅い。守りからは厳しいので、攻めから狙おう



もののけっぷり炸裂♡ 飛び道具などを抜けてカウンターを狙え！

超必殺技

禁千弐百拾壱式・八稚女は、通常版なら技の出が早いので、通常技の弱強攻撃どちらからでも連続技に組みこめ、反撃技としても活用できる。また、かがんで走り出すまでが全身無敵なので、対空技に使っていけるぞ。MAX版は発生が遅くなったが、密着強パンチからなら連続技に組みこめる。

裏百八式・八酒杯は、任意ボタンを長く押すことで構えのポーズを維持することができ、ある程度なら炎を放つタイミングに変化をつけられる（一定時間を経過すると自動的に発射する）。構えのポーズ中は上半身無敵である。



MAX版は遅い。屑風からナマ稚女（直接出すこと）か連続技に

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
逆剥ぎ	➡or⬅＋C
逆逆剥ぎ	➡or⬅＋D
●特殊技	
外式・夢弾	➡＋A・A
外式・轟斧 陰"死神"	➡＋B
外式・百合折り	ジャンプ中⬅＋B
●必殺技	
百式・鬼焼き	➡⬇↘＋A or C
弐百拾弐式・琴月 陰	➡↘⬇↙⬅＋B or D
百弐拾七式・葵花	⬇↙⬅＋A or C（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋A or C
百八式・闇払い	⬇↘➡＋A or C
参百拾壱式・爪櫛	➡⬇↘＋B or D
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
裏百八式・八酒杯	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

中間距離から強パンチ or ふっとばし攻撃→空振りキャンセル闇払いや、遠距離立ち強キックなどで牽制し、葵花や爪櫛（飛び道具を持つ相手に有効）、跳びこみ攻撃で接近戦に持ちこもう。

対戦で有効な中ジャンプ百合折り→中ジャンプ百合折りの繰り返しや下段を狙う、百合折り→近距離立ち弱キック＋αを細かく使い、相手を意識させておけば、相手はおのずと百合折りのあとはガードがちになる。そこを百合折り→一瞬待って屑風ってな連係で投げてやるのだ。相手の起き上がりには百合折り→屑風（単発、又はふっとばし攻撃など→空振りキャンセル屑風）を狙え。[illegible]ら、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル葵花をまぜていけば、さらに効果的だ！



百合折りは[illegible]に悪いかも？ 下段技や屑風を絡めて使おう[illegible]



マチュア

解析／修羅騎士 鷹

メタルマサカー弱体化!! エボニーティアーズが新兵器!!

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ弱パンチは連打がきき、キャンセルも可能なので、近距離での牽制や連続技のつなぎに役立つ。しゃがみ強パンチは、判定がそんなに強いわけではないが、対空として使うことができる。つーか、対空技がないので、この技を使うしかないのだ。しゃがみ強キックはリーチがそこそこ長く、キャンセルもきくので、連係の最後などにつないでいくといいだろう。

クリマトリーは前方に蹴りを繰り出す技。出だしの膝と、足を伸ばした時の計2段技になっているのだが、キャンセルから出してもキャンセルがきかない。リーチが長いので牽制として使えないわけではないが、スキが大きいので、相手に読まれているとジャンプ攻撃を食らうこともあるので注意して使おう。

必殺技

デスロウは3回連続して入力する技。弱攻撃から連続技にすることができるのだが、弱は突進力が低いので3回目が空振りしやすくなっている。おもに強を使っていくといいだろう。また、この技は3段目までガードさせると（強は2段目から3段目が連続ガードにならない）反撃を受けにくいのだが、1～3段目のどこで止めても、ガードキャンセル前転されてしまうと連続技での反撃を食らってしまうので注意。ガードされると分かっている時は、極力出すのは控えたいところだ。

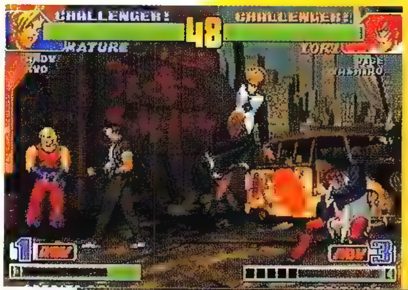
メタルマサカーは、'96で猛威を奮った突進技だが、弱体化が計られた。今回は強攻撃からしか連続技に組みこめなくなったうえ、近い位置でガードされた時はもちろんのこと、ヒットさせても反撃を受けてしまうのだ。しかし、技の先端を当てるように出せば、ガードされても反撃は受けにくくなっている。

デスペアー。弱は突進力が低く、強は多少高い。ヒットさせるとダウンを奪えるが、先端部以外を当ててしまうとほぼ確実に反撃をされてしまうので、イマイチ使いにくい。

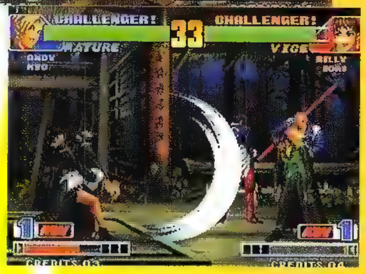
ディーサイド。弱はリーチが短いが、スキは小さめ。強はその逆だ。どちらも連続技に組みこむことはできないが、先端を当てるように出せばガードされても反撃を受けにくい。置いておくような感じで出すといいぞ。また、ヒット後すぐにパワーMAX発動すれば、ダメージが多少だが増えるのだ。

サクラリッジは期待の新技。放物線を描くように、回転しながら突進する技。弱は軌道が低く、強は高い。どちらも弱攻撃から連続技に組みこめるが、近い位置でヒットさせると、性質上、後半部分に攻撃判定がなくなる（反撃を受ける）ので、実はこういった使い方は向いていない。この技は、おもに弱をジャンプ防止のために使うといいのだが、先端を当てるように出していくことが重要なのだ。

エボニーティアーズは、今回から加わった攻撃判定の広い飛び道具。発生が遅いので連続技に組みこむことはできないが、出したあとのスキが小さいのが特徴。弱の弾速は遅いが、強に比べるとスキが小さい。強は弾速が速く、スキは多少大きくなる。遠距離からの牽制に使ったり、キャンセルから出していくといいだろう。



サクラリッジ。ジャンプ防止になるが、出し方に注意しよう

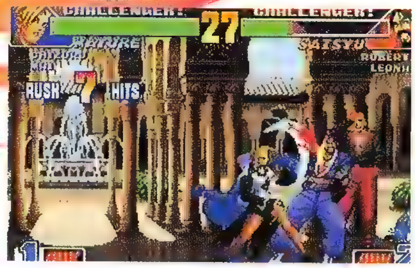


エボニーティアーズは攻撃範囲の広い飛び道具。牽制や連係に使おう

超必殺技

ヘブンズゲイトは弱は突進力が低く、強は高い。無敵時間があるので、一応だが対空に使うことができ、強攻撃から連続技に組みこむこともできる。しかし、ガードされた時は反撃確定なので注意。

ノクターナル　ライツは新超必殺技。ノーマル、MAX版の両方とも、発生が早いので弱攻撃から連続技に組みこめるぞ。しかし、無敵時間は短いので、割りこみなどには向いておらず、ガードされると反撃を受けてしまうのだ。



ノクターナル　ライツ。スキは大きいが、弱攻撃から連続技にできるよ

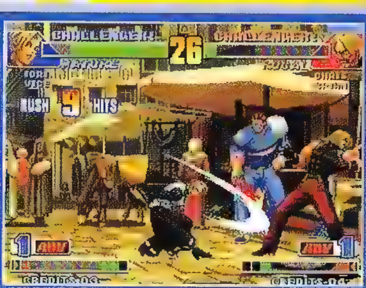
技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
デスブロウ	➡or⬅＋C
バックラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
クリマトリー	➡＋B
●必殺技	
デスロウ	⬇↙⬅＋A or C（3回連続入力）
メタルマサカー	⬇↙⬅＋B or D
デスペアー	⬇↘➡＋A or C
ディーサイド	⬅↙⬇↘➡＋B or D
サクラリッジ	➡⬇↘＋A or C
エボニーティアーズ	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋A or C
●超必殺技	
ヘブンズゲイト	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D
ノクターナル　ライツ	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

リーチの長い技はあるものの、スキが大きいので牽制に使っていけないのが現状。ここは立ちorしゃがみ弱パンチが届く距離まで間合いをつめるか、跳びこんで一気に攻めこむといい。

ジャンプ攻撃で使っていく技は、2段技になっている弱キックを主体に、強パンチや空中ふっとばし攻撃を使っていくといいのだが、技を何も出さずに着地して、投げや下段からの連続技（しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ×1～2発→キャンセル強デスロウ）を狙っていくのも有効だ。また、この連続技を決めてダウンを奪ったあと、すぐに弱エボニーティアーズを放てば、ダッシュ（ステップ）から攻めこむことができるのだ。相手が前転で寄ってきても、投げや連続技を決めることができるので覚えておこう。



対人戦ではとりあえず、デスロウ絡みの連続技を狙っていこう



旧技もさることながら優秀な新技が揃ったぞ

バイス

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技&特殊技

遠距離立ち弱キックは細かく牽制するのに最適な技。リーチが長いので、中間距離から相手の技の出だしをつぶすことができるぞ。通常技の要。

遠距離立ち強パンチは正面に、遠距離立ち強キックは斜め上方に強い。技の振りが早いので、遠距離立ち弱キックと併用して、ギリギリ当たるような距離から出していこう。

しゃがみ攻撃はすべてキャンセル可能なので、間合いによって、使い分けていこう。下段技のしゃがみ弱キックは近距離戦で連続技を狙う時に重宝する。出が早いので、連係の割りこみにも使えるぞ。

しゃがみ強パンチは上方に攻撃判定が強いので、対空技に使っていこう。

しゃがみ強キックからはモンストロシティー（遅めキャンセル）や強アウトレイジをキャンセルして連係を狙おう。牽制技にまぜていくと効果的。

モンストロシティーは、単発で出すと中段技だが、通常技からキャンセルで出すことにより、この技自体がキャンセル可能になる。近距離立ち強キックからキャンセルすると連続技が狙いやすいぞ。もちろん、遅めキャンセルで中段を狙っていくのも効果的だ。

必殺技

アウトレイジは、最後までガードさせればスキはない。強は大きく前にステップインしてから蹴り出すので、攻撃位置の低い技（足払いなど）を跳び越えることが可能だ。

しゃがみ強キックからキャンセルして連係として使おう。

レイヴナスは、攻撃判定が強いうえ、昇りジャンプ中に出しても着地にスキはない。この技で、跳びこみ攻撃の弱さをカバーするといいだろう。

ゴアフェストは、投げ間合いは狭いが、技の発生は早いので、連続技に組みこめるぞ。

ディーサイドは、手を伸ばし、遠距離の相手をつかんで投げる打撃投げ。弱は出が早いので、連続技に組みこめる。ガードさせればスキはないので、空振りキャンセルから奇襲技としても使っていけるぞ。



リーチがあるので、牽制や連続技になんか踊ってるみたいじゃ

ブラックンドは、相手を抱え上げ、脳天から叩き落とし、空高く投げ捨ててしまう必殺投げ。投げ成立時間が遅いが弱攻撃からなら連続技になる。出だしのつかむ動作中は全身無敵なので、相手が技を出してきても投げることができる。跳びこみ攻撃（ガードされてもいい）を昇りで出し、着地にブラックンド（間合いが離れたらダッシュして）という連係が非常に有効だぞ。



クロケットなみの速さ！　反撃か連続技にオーバードライブです

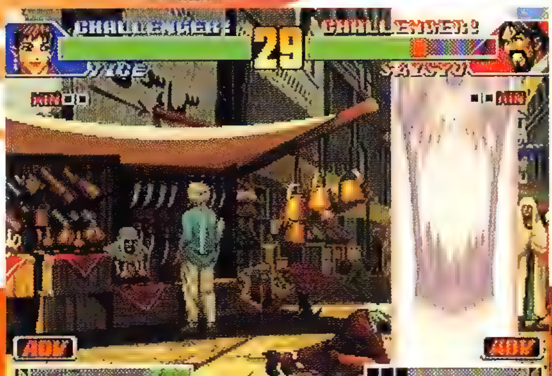
メイヘムは、相手にタックルをブチかます突進技。弱の攻撃発生が断トツに早いので、近距離時での反撃技としてはもちろん、通常技の弱攻撃からでも連続技に組みこめるぞ。しかし、先端以外で相手にガードされると確実に反撃を受けてしまうので乱発は厳禁だ！

ミサンスロウブは、ブラックンドとメイヘムで浮かせた相手に決めることができる追加技。入力が遅いと空振りしてしまうので、注意しませう。

超必殺技

ネガティブゲインは、技の発生が早く、間合いも広いので、近距離時に頼りになる超必殺技。小技のしゃがみ弱攻撃×2から連続技に組みこめるが、前転やジャンプのあとにダイレクトに狙っていく戦法もなかなか効果的だぞ♡

ウイザリング　サーフェスは、連係にまぜて近距離でも狙えるが、跳び上がってしまったら相手をつかむまで無防備状態なので返されやすい。出はじめの無敵時間を利用し、中間距離から飛び道具やリーチのある技を抜けつつ、相手をキャッチというような使い方をするといい。弱は高く跳び上がるが移動距離は短く、強は低く跳び、長く移動する。



間合いに応じて軌道を使い分けよう

技コマンド表

●投げ技	
デスブロウ	➡or⬅＋C
バックラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
モンストロシティー	➡＋A
●必殺技	
アウトレイジ	⬇↙⬅＋BorD
レイヴナス	ジャンプ中⬇↙⬅＋BorD
ゴアフェスト	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡＋AorC
ディーサイド	⬅↙⬇↘➡＋BorD
ブラックンド	投げ間合いで⬅↙⬇↘➡＋AorC
メイヘム	⬇↙⬅＋AorC
ミサンスロウブ	ブラックンドorメイヘム中⬇↘➡＋AorC
●超必殺技	
ネガティブゲイン	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋BorD
ウイザリング　サーフェス	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC

対人戦ワンポイント講座

全体的に通常技のリーチが長いので、牽制しながら相手を押していく戦法がとれる。遠距離立ち弱キックをできるだけ当たるように出していき、遠距離立ち弱キックの射程外になったら、前に入れず遠距離立ち強パンチorキックを置いておくといい。この強攻撃は相手の技の出だしをつぶしたり、跳びこみ防止の効果があるぞ。また、一歩前に踏みこみ、しゃがみ強キックからの連係に移行してもいいだろう。ちなみに、遠距離立ち弱キックが届く間合いを常にキープしておけば、耐え兼ねて飛び道具を撃ってくるような相手にウイザリング　サーフェスを狙うことができる。間合いを問わないジャンプ攻撃（弱キックor強パンチ）から着地ブラックンドの連係も狙っていけるぞ。近距離ではスキあらばしゃがみ弱攻撃×1～キャンセル弱メイヘム→ミサンスロウブの連続技や必殺投げを狙うべし



ヒットマン遠距離立ち弱キック　まさに牽制わざのお手本ですな

技の使い勝手は今一つ ブリンガー系に頼るしか?



ハイデルン

解析／モリスケ

技解析

通常技&特殊技

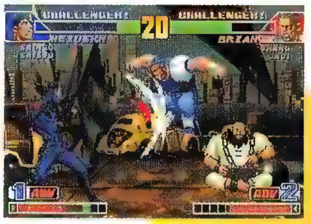
ジャンプ強パンチは容易に裏まわりを狙える他、空中投げに化けやすいので跳びこむ際はこれに頼るといい。

シュターナルナゲールは2段の中段技。発生は遅いが強攻撃をキャンセルして出せば連続ヒットし、1段目のみキャンセルが可能なので連続技のつなぎに使えるぞ。といってもつなげられる必殺技はとぼしいんだけど。

ふっとばし攻撃は斜め上方向へ指を突き出す。見た目は対空技っぽいが、発生が遅いうえに判定まで弱いのでまったく頼りにならない。ガードキャンセルで出した場合でも空振りが多いので注意。

必殺技

クロスカッターは発生は遅いが硬直時間は短いので、撃ってから追いかけることができる。また弾道が高いので、小ジャンプで跳び越えられる可能性が少ないぞ。



小ジャンプでは跳び越えられにくいクロスカッター

ムーンスラッシャーは対空技として使えそうだが、発生は早くないので使いにくい。連続技に組みこむ場合は、強攻撃キャンセルなら問題なくつながるが、弱攻撃キャンセルだと腕を振り下ろす速度が遅いために、相手が立ち状態でないと連続ヒットしないのでイマイチ狙いにくい。ちなみにこの技を空振りしてから体力を吸い取る技を当てると威力が上がる、という昔あった現象は今回も健在だ。

ネックローリングは跳んでいくスピードは速くないので、飛び道具を先読みしたり、跳びこんできそうなところに置いておく、といった使い方がメイン。起き上がりにタイミングよく重ねると裏まわりを狙うこともできるぞ。ガードされた場合、弱は後方、強だと前方へと跳ねるが、浮いている時から着地するまでの間スキだらけになるので反撃は必至。

ストームブリンガーは相手の体力を吸い取って自分のものにするコマンド投げ。間合いは意外と狭くコマンド入力完成から投げが成立するまでに時間がかかるが、出はじめに少しだけ無敵時間が発生するので攻撃判定の残らない技なら空振りさせてつかめる。

吸収してる間は相手にボタンを連打されるとダメージを減らされてしまうが、こちらもボタンを連打することでダメージの減少を抑えられる。

連続技に組みこむ場合は、密着状態から弱攻撃キャンセルで狙った場合のみつなげられる。ちなみに弱と強での違いはない。

キリングブリンガーは手を広げ、そこに攻撃を受けると相手をつかまえてストームブリンガーのごとく体力を吸収する当て身技。当て身判定が発生するまでにかなり時間がかかるので先読みして出す必要がある他、足元を狙ってくる攻撃は当て身できない。弱と強の違いは手のひらを広げている時間の長さで、強の方が若干長くなっている。

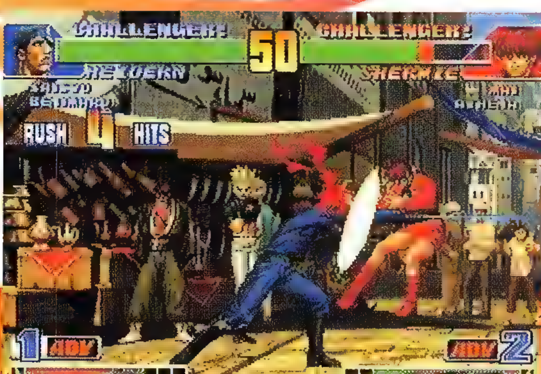


キリングブリンガーは当て身技だが発生がかなり遅いぞ

超必殺技

ファイナルブリンガーはネックローリングを性能アップさせたような技で、跳び上がって相手を捕らえたあとに体力を吸収する。移動スピードやガードされたあとの硬直時間は、ネックローリングと変わらない。出はじめに無敵時間はついていないので狙いどころはネックローリングと同様だが、コマンドがためではないのでそれよりは狙いやすい。MAX版は威力がアップする以外変化はない。

ハイデルンエンドは突進して手刀を突き刺し、相手を爆破する。出はじめに無敵時間はないので使い道は連続技に組みこむことになるが、発生は早くないので強攻撃をキャンセルして出さないと連続ヒットは望めない。また弱の方が強よりも発生が早いので、連続技に組みこむ際は弱を使おう。MAX版は威力がアップするのみ。



ハイデルンエンドは連続技用。ゲージがあれば常に狙おう

技コマンド表

●投げ技	
リードベルチャー	➡or⬅＋C
バックスタビング	➡or⬅＋D
クリティカルドライブ	投げ間合いで⬆以外＋C or D
●特殊技	
シュターナルナゲール	➡＋B
●必殺技	
クロスカッター	⬅ため➡＋A or C
ムーンスラッシャー	⬇ため⬆＋A or C
ネックローリング	⬇ため⬆＋B or D
ストームブリンガー	投げ間合いで➡↘⬇↙⬅＋A or C
キリングブリンガー	➡↘⬇↙⬅＋B or D
●超必殺技	
ファイナルブリンガー	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C
ハイデルンエンド	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋B or D

対人戦ワンポイント講座

中間距離では跳びこみ防止効果のある立ち弱キックでの牽制に加え、クロスカッターを撃って小ジャンプを封じたり、しゃがみ強キックで足元を狙おう。しゃがみ弱キックはリーチは長いものの硬直時間が意外と長くキャンセルできないので、これを使うならキャンセル可能でダウンを奪えるしゃがみ強キックを使ってしまおう。

相手に跳びこまれた時は、とっさに出せる対空技を持っていないので後転で間合いを離すのがベスト。画面端に追いこまれた時は、前転でくぐるようにするべし。こちらから跳びこむ時はジャンプ強パンチを使うことになるが、着地で弱攻撃につないでも狙える連続技がないに等しいため、一瞬待ってからストームブリンガーを狙うなどしてダメージを与えよう。



ストームブリンガーをガンガン狙って吸いとるべし！



タクマ・サカザキ

解析／DSP－たろりん

極限流師範はダテじゃない 難点はリーチの短さか

技解析

通常技&特殊技

地上の通常技はすべてリーチが短い。あまりアテにしないこと。

ジャンプ強キックは非常に裏まわりが狙いやすい。攻めこむ時に活用しよう。

鬼車は、強烈なリアットを出す技。ダウンを奪える技だが、キャンセルから出すとなぜか相手がダウンしなくなる。弱攻撃からもつながるし、この技にもキャンセルがかかるので、連続技の中継に使えるのだ。

瓦割りは中段技。リーチは短め。



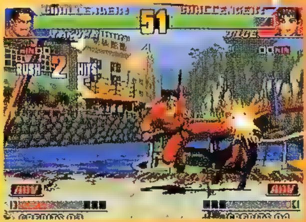
小ジャンプでは越えにくいし、遠くまで届くので頼りになるぞ

必殺技

虎煌拳。龍虎チームの面々とは違い、画面の端まで届く高性能な飛び道具。その代わりスキは大きめ。弱と強では、弱の方が出るのが早いが、弾のスピードは強の方が速い。

暫烈拳。パンチを何発も繰り出す、なつかしの技。ヒットすると相手を引き寄せてタコ殴りにするぞ。連続技に組みこみたいが、リーチが短いので当てにくい。強飛燕疾風脚のあとの追い打ちにのみ使うのが無難。

飛燕疾風脚。低空飛行で突進し、蹴りを出す技。弱は1ヒット、強は2ヒットする。



強飛燕疾風脚がヒットしたら、暫烈拳などで追い打ちしよう

強を当てると相手が浮き、そこにジャンプ攻撃などの追い打ちが入る。また、強はスキが小さく、なんとガードされても打撃技による反撃を受けにくいスグレモノ。ただ、密着状態なので、投げ技による反撃は食らってしまうのだが。弱はスキが大きいので、存在を忘れても構わない。

翔乱脚。軽やかに相手に向かって走っていき、投げ間合いに入ると発動する、いわゆる移動投げ。走っている間は足元の食らい判定がなくなるので、相手のしゃがみキック系の攻撃をすり抜けることが可能。

覇王至高拳。超巨大な飛び道具。発射するまでのスキはかなり大きいが、なんと、通常必殺技でありながら、相手の通常必殺技の飛び道具を貫通する。ノーマル版の超必殺技とは相殺するぞ。MAX版にはさすがに負けるが。ちなみに、コマンド入力後、ボタンを押しっ放しにすると、発射タイミングを遅らせることができる。

猛虎　舞頼岩。左手で相手の攻撃を払いのけたあと、正拳突きで反撃する技。払いのけモーションには打撃防御判定がついているぞ。また、正拳が伸び切る前のモーションにも攻撃判定があり、密着状態ならば2ヒットするのだ。弱は、出るのが早いがリーチが短い。強はその逆だが、リーチは弱とあまり変わらない。つまり、短い。

対空技として使えなくもないのだが、攻撃判定が出る前に相手が着地してしまい、ガードされることが多い。ガードされても反撃を受けないという点は評価できるが。

超必殺技

龍虎乱舞。出るのが非常に早く、弱とMAX版は弱攻撃キャンセルで連続技に。強は強攻撃からのみつながる。

出がかりの無敵時間は、ノーマル版の弱だと攻撃判定が出ると同時に切れてしまう。しかし、強とMAX版の無敵時間はかなり長く、対空や割りこみに使うことができる。空中の相手にヒットしてもちゃんと発動するぞ。

真・鬼神撃。投げ間合いでのみ出せる、ガード不能の打撃技。タクマ版の極限流連舞拳といったところか。

弱攻撃からでも連続技になり、間合いも広い。…のだが、肝心の打撃技のリーチが短く、密着状態以外で出すと空振りに終わることもしばしば。連続技には向いていないので、ガードを崩す手段と考えよう。ノーマル版は無敵時間がないが、MAX版は攻撃判定が出るまで完全無敵だぞ。



MAX版龍虎乱舞は無敵時間が長く、完全な対空技になる

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
大外刈り	→or←+C
一本背負い	→or←+D
●特殊技	
鬼車	→+A
瓦割り	→+B
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→ AorC
暫烈拳	→←→+AorC
飛燕疾風脚	↙ため→+BorD
翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
猛虎　舞頼岩	↓↙←+AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
真・鬼神撃	投げ間合いで↓↘→↓↘→+AorC

対人戦ワンポイント講座

タクマは地上戦が苦手。間合いを離して虎煌拳で牽制するのが精一杯。しゃがみ強キックは比較的リーチが長くてキャンセルがかかるので、たまに使ってみてもいいが、タクマのメインのダメージ源は、裏まわりジャンプ強キックと、そこからの連続技。これを狙うためには相手に近寄らなければならない。というわけで、まずは中ジャンプ[illegible]攻撃などを使って接近しよう。うまく接近できたら、本命である裏まわりジャンプ強キック（通常ジャンプを使うといい）のほか、瓦割り、しゃがみ強キック→キャンセル強飛燕疾風脚、少し待ってから翔乱脚、といった行動をまぜて攻めこもう。あとは、しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚→暫烈拳の連続技を狙うべし。



裏まわりジャンプ強キックで[illegible]にダメージを与えるのだ



草薙柴舟

くさなぎさいしゅう

解析／モリスケ

父の威厳を見せるか 新技もなかなかスグレモノ

技解析

通常技&特殊技

外式・轟鎚は腕を振り下ろす中段技。発生はそれほど遅くないので連続技のつなぎにも使えるぞ。

外式・頭椎はふわりと浮いての跳び蹴り。中段でもなく発生も早くないが、硬直時間は極端に短いのでガードされても有利になるスグレモノ。

必殺技

百八式・闇払いは地を這う飛び道具。弾の速度が非常に速いが、硬直時間は長めなので跳びこみには注意。発生はそこそこ早いので強攻撃キャンセルで連続ヒットするぞ。

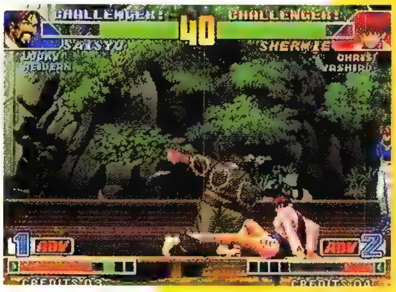
百式・鬼焼きは出はじめに無敵時間がついているので対空やカウンターになど用途は多彩。弱は無敵時間が短いが、地上の相手にヒットさせた場合ダウンを奪えるので地上戦でのカウンターに、強は無敵時間が長いが地上の相手に当ててもダウンを奪えないことがあるので対空に、といった使い分けが必要になる。ガードされた場合は反撃必至なので読まれないように使おう。

四百二拾七式・神懸は低いステップから肘を落として燃やす2段の中段技。連続技には組みこめないものの、弱で出せば中段判定のわりに発生は早いので、跳びこみから直接狙ったりキャンセルから出すといい。強で出すと弱に比べて移動距離が長くなる分、発生は遅くなるが、出はじめに一瞬無敵時間ができる。

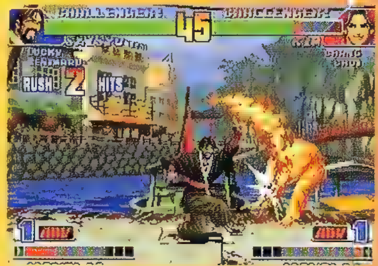
百拾式・鉈車は足を刈って浮いた相手に追撃を仕かける。弱は発生が早いので弱攻撃キャンセルで連続技に組みこむことができ、強は弱に比べて発生が遅いので強攻撃キャンセルでしかつなげられないが、出はじめに足元が無敵になるので足払い系の攻撃をつぶすことができるぞ。

七百弐拾式・炎重は腕を振り上げて炎を発生させる技で、同じコマンドを再度入力すると連続ヒットする追加技を出せる。発生は遅いので強攻撃キャンセルでないと連続技に組みこめないが、食いこまなければガードされても反撃を受けにくい。また強で出した時のみ追加技ヒット後に弱鬼焼きやしゃがみ強パンチなどの追撃が可能だぞ。

ただし追加技を出すタイミングが早すぎると追撃が間に合わなくなるので、追加技を出すタイミングを一瞬遅らせる必要があるぞ。弱と強の違いは移動距離だけなので、強のみ使っていても問題はない。



強鉈車は足元のみ無敵なので足払いなら刈れるぞ

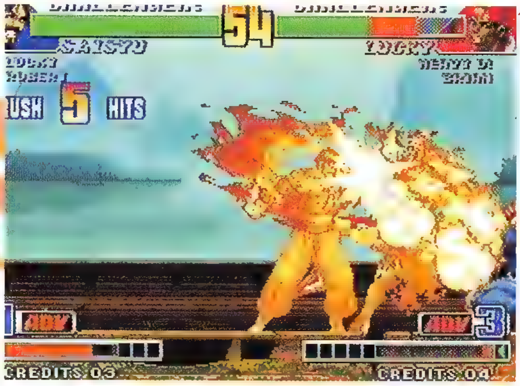


新技炎重は中間距離から適当に出してみるのも悪くないぞ

超必殺技

裏百八式・大蛇薙は草薙京の使う大蛇薙と同系統の技。強攻撃キャンセルで出せば連続ヒットし、ガードされても反撃は受けない他、威力が大きい。またボタンを押し続けると攻撃するタイミングを変えることができ、弱でタメた場合は下半身、強は上半身が無敵となる。MAX版は3ヒットするようになり、炎のリーチが伸びる。

千百弐拾七式・都牟刈は踏みパンチから相手を浮かせ、巨大な火柱で締める。おもな使い道は連続技に組みこむことだが、発生は早くないので強攻撃キャンセルでないとつなげられず、威力は大蛇薙よりも低いので無理に狙う必要はない。強の出はじめには一瞬だが無敵時間があるので攻撃を空振りさせてヒットさせることはできるが、無敵時間は短いのでつぶされやすく、発生が遅くガードされることが多いのでリスクは大きい。弱と強の違いは無敵時間のあるかないかだけなので、強のみ使うように。MAX版は威力が上がる他、出はじめに強と同程度の無敵時間ができる。



大蛇薙はとにかく威力が大きい。連続技で体力半分ゲット！

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
燧焔（ひうち）	➡or⬅＋C
新背負い投げ	➡or⬅＋D
●特殊技	
外式・轟鎚（げしき・ごづち）	➡＋A
外式・頭椎（げしき・くづち）	➡＋B
●必殺技	
百八式・闇払い（ひゃくはちしき・やみばらい）	⬇↙⬅＋A or C
百式・鬼焼き（ひゃくしき・おにやき）	➡⬇↘＋A or C
四百弐拾七式・神懸（よんひゃくにじゅうななしき・かむかかり）	➡↘⬇↙⬅＋B or D
百拾式・鉈車（ひゃくじゅうしき・なたぐるま）	➡⬇↘＋B or D
七百弐拾式・炎重（ななひゃくにじゅうしき・ほむらがさね）	⬇↙⬅＋A or C（2回連続入力）
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙（うらひゃくはちしき・おろちなぎ）	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋A or C
千百弐拾七式・都牟刈（せんひゃくにじゅうななしき・つむがり）	⬇↘➡⬇↘➡＋A or C

対人戦ワンポイント講座

柴舟には牽制に使えるリーチの長い通常技に恵まれていないため、中間距離では闇払いで相手の牽制技をつぶしたり、スキの小さいしゃがみ弱パンチをピシピシと出しつつ跳びこむ機会をうかがおう。立ち弱キックはリーチはそこそこなのだが、発生が遅く硬直時間は長めなので牽制には使わない方が無難だぞ。跳びこむ時はジャンプ強パンチを使い、着地では近距離立ち強パンチからの連続技や中段の弱神懸を狙ってみよう。跳びこみをガードされている時に近距離立ち強パンチにつなげた場合は、ガードされても有利になる頭椎につなげてラッシュをかけよう。

頭椎をガードさせた後の選択肢は跳びこみ、神懸、通常技、再度頭椎など。跳びこむ時はジャンプ攻撃を出さずに着地で投げる空振り投げをまぜてガードを崩そう。



頭椎をガードさせたら柴舟のペース。体力を奪うのだ



ヘビィ・D!

解析／ジェイケイ

弱攻撃の強さは一級品 必殺技強化の技にも注目だ

技解析

通常技＆特殊技

しゃがみ弱キックは出が早い下段技で連発も可能。接近戦の要となる技だ。しゃがみ弱パンチはリーチが長め。少し遠い時はこちらを使おう。

遠距離立ち強パンチは中間距離での牽制に使えるが、座高の低いキャラのしゃがみ状態には当たらないので注意。

ジャンプ強パンチは、2段技なので地上技につなぎやすい。ジャンプ弱パンチは、攻撃持続時間が長くて判定も強め。ジャンプ弱キックは裏まわりを狙いやすいぞ。

ロッククラッシュは中段技。ガードされても不利になるものの反撃は受けない。連続技のつなぎにも使えるが（弱攻撃からでもつながる）、リーチは長くないので注意。



裏まわり専用技。打点を低くすれば連続技も狙えるぞ

必殺技

R・S・Dは、踏みこんでからコークスクリューブローを繰り出す技。移動しはじめれば足元は無敵。強の方が移動距離が長い分出が遅く、スキが大きい。弱強ともに強攻撃or特殊技をキャンセルして出せば連続技になるが、めりこんでしまうとヒットしても反撃を受けてしまうぞ。

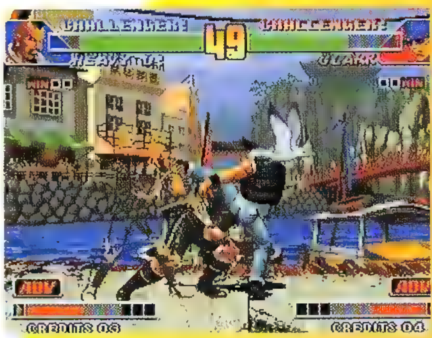
ブラストアッパーは、アッパーで衝撃波を発生させる技。強は少し踏みこむ分出が遅く、スキも大きい。弱は、間合いが近ければ弱攻撃キャンセルでも連続技になる。

見た目より攻撃判定が小さいうえ、空振りするとリーチの長い技や突進技で反撃されるので、使い勝手は悪い。

ソウルフラワーは、地面を殴って火柱を発生させる技。出がかりに無敵時間があるものの、攻撃判定が発生する前に切れるので頼れない。

ダッキングコンビネーションは、ダッキングしつつ接近してフックを繰り出す技。ダッキング中は無敵。強の方が移動距離が長い分無敵時間は長いが、出は遅い。

2段目は、弱は中段、強だと下段。強は1段目から連続ヒットする。ただし、どちらもガードされると反撃確定。



牽制技や突進技をかわしつつ攻撃、というような使い方が有効だ

ダンシングビートは、コマンド投げと同じ条件で出せる乱舞技。1段目はガード崩し技なので実質上ガード不能。

間合いや出の早さは、そこそこ優秀といった程度。弱攻撃からでも連続技になるぞ。

シャドーは必殺技をパワーアップさせる技（攻撃判定はない）。必殺技や単発のロッククラッシュを出すか、攻撃を食らうと効果が消える。

シャドー使用による必殺技の変化は以下の通り。R・S・D…相手に当たるともう1発パンチを出す。強は、ダウンを奪えるうえにガードされても反撃を受けない。ブラストアッパー…2連発する。地上で1段目が当たれば大抵2段目もつながる。1段目の空振りを見て反撃しようとした相手にヒットすることがある。ソウルフラワー…高速で2連発。やはり使えない。シャドー…攻撃判定がつく。ダッキングコンビネーション…1段目で止めた場合はアッパーが追加される。2段目は、弱だとR・S・D、強だとブラストアッパーが追加。どちらもガードされると反撃を受ける。ダンシングビート…相手を浮かせられる。ソウルフラワーやMAX版のD・マグナムなどで追撃が可能だ。

超必殺技

D・クレイジーは突進乱舞技。通常版の強以外は、弱攻撃キャンセルからでも連続技になる。1段目のリーチも長いのでつなげやすいぞ。また、攻撃判定発生までは無敵なので、割りこみに使えなくもない。通常版はガードされても反撃は受けにくいぞ。

D・マグナムは、拳に気合いを集めて一気に放射する技。性質は飛び道具（覇王翔吼拳など）に近い。ボタン押しっぱなしで、ある程度まで発射を待機できる。MAX版は攻撃判定が強くなるぞ。

技コマンド表

●投げ技	
ストマックバスター	➡or⬅＋C
リバースストマックバスター	➡or⬅＋D
●特殊技	
ロッククラッシュ	➡＋A
●必殺技	
R・S・D	⬇↘➡＋AorC
ブラストアッパー	⬇↘➡＋BorD
ソウルフラワー	⬇↙⬅＋BorD
シャドー	⬇⬇＋AorC
ダッキングコンビネーション	⬇↙⬅＋AorC（2回連続入力）
ダンシングビート	投げ間合いで➡⬇↘＋AorC
●超必殺技	
D・クレイジー	⬇↙⬅↙⬇↘➡＋AorC
D・マグナム	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC



「甘いなっ！」→「取っときなぁ！」。条件は厳しいが減りはスゴいぞ

対人戦ワンポイント講座

攻めの起点は中ジャンプ強パンチがメイン。接近後はしゃがみ弱キックを連発し、ヒットしていたらしゃがみ弱パンチ→キャンセル弱D・クレイジーを決めよう。ゲージがない時はしゃがみ弱パンチ→キャンセルロッククラッシュ→強R・S・Dだが、間合いが遠いと入らないので注意。

しゃがみ弱キックをガードされた時は、少しダッシュしてしゃがみ弱パンチorキックを出したり、再び跳びこんだりするといい。ガードがかたい相手には、[illegible]や、ダッシュ→ダンシングビートを狙おう（ジャンプ攻撃から狙うのも有効）。

地上での牽制技は、[illegible]からの遠距離立ち強パンチ、しゃがみ強キック、弱R・S・D。ふっ飛ばし攻撃を空振りキャンセルして弱R・S・Dを出すのも有効だ。



猛烈な速さで連発できるしゃがみ弱キック。ヒットしたら[illegible]まで決めよう



ラッキー・グローバー

解析／モリスケ

リーチの長さと移動技で相手を翻弄しよう

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ強キックはリーチの長い足払い。キャンセルがきくので、この技をキャンセルしてラッキービジョンで接近するといいぞ。

ラッキーキックは蹴り上げ。中段ではないので、強攻撃をキャンセルして出し、連続技のつなぎに使うことになる。

必殺技

デスバウンドは上空から降ってきたボールを地面に叩きつけてバウンドさせる飛び道具。弱と強でボールの飛ぶ角度が異なるが、ともに硬直時間は短いので近距離でヒットさせればしゃがみ強キックなどでの追撃が可能。

ただし発生は遅いので、跳びこまれないように注意して出すこと。またデスバウンドを入力した時に自分の位置がズレると、ボールを受け取れなくなるために、パンチ攻撃を繰り出すように変化する。自由に出せないのでこれといった使い道はないのだが。

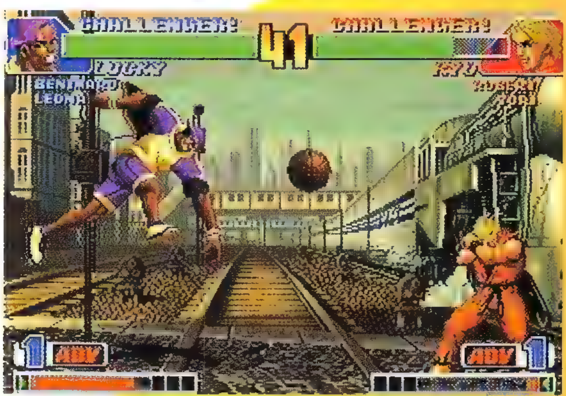
ラッキービジョンは移動技。弱はスピードは速いが移動距離が短く、強はスピードは遅いが移動距離が長くなっている。移動した瞬間は無防備だが、移動してしまえば弱は上半身、強は下半身が無敵になるので、闇払いなどの飛び道具を抜けることができるぞ。



移動中は上半身or下半身無敵となるラッキービジョン

サイクロンブレイクは跳び上がって円を描くように足を回転させて攻撃する。空中戦で効果を発揮しそうだが、発生は遅いので先読みして出さないとつぶされてしまう。弱と強の違いは発生速度と威力で、弱は発生が早いが威力は強よりも低くなっている。

連続技に組みこむ時は、弱強ともに強攻撃キャンセルで出せば連続ヒットするぞ。ガードされた場合弱は若干不利、強で反撃を受けるようになるが、小さいキャラには、しゃがまれると空振りしてしまうぞ。



ダンクシュートっぽくボールを投げるデスダンク

デスダンクは降ってきたボールを空中でキャッチしつつそのまま地面に向かって投げつける。弱と強で投げる距離が変化し、足元にボールを当てれば判定が下段になる。地面に当たってバウンドしたボールにも攻撃判定があるぞ。

デスシュートはボールを画面上空に投げて降らせる。降らせる位置はボタンで指定できるので、相手のいる位置を狙って出せるぞ。ちなみにデスバウンド同様、投げた時に自分の位置がズレると跳び蹴りに変化するぞ。

デスヒールは蹴り上げで相手を浮かせて追撃する。弱はほとんど無敵時間がなく、強は上半身が無敵になるものの攻撃判定発生と同時に切れるため対空技としては使いにくい。発生は早いので弱攻撃キャンセルで連続ヒットするが、1段目のリーチは短いので連続技には組みこみにくい。

超必殺技

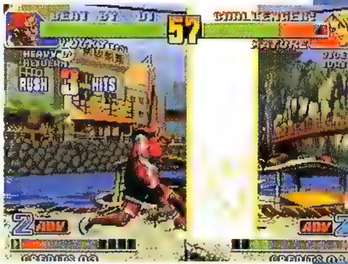
ヘルバウンドは光の柱を発生させる。無敵時間はないので対空技としては使いにくいが、弱だと発生が早いので弱攻撃キャンセルで連続ヒットを狙える。強は前方に踏みこんでから柱を出すが、発生が遅いので使いにくい。MAX版は3つの光の球が発生するようになるが、無敵時間はなく、発生が遅いので強攻撃キャンセルでないと連続ヒットしないため使いにくい。

ラッキードライバーは前方に突進してからさかさになり、足をコマ状に回転させて舞い上がる。出はじめに無敵時間があるものの一瞬しかなく、発生は遅いので強攻撃キャンセルでないと連続ヒットしない。MAX版は蹴り上げてダウンした相手にボールが降ってきてヒットするのだが、ダウン回避されるとヒットしないので威力はそれほどでもない。

技コマンド表

●投げ技	
ダンクバスター	➡or⬅＋C
ラッキークラッシュ	➡or⬅＋D
●特殊技	
ダンク落とし	ジャンプ中⬇＋A
ラッキーキック	➡＋B
●必殺技	
デスバウンド	⬇↘➡＋AorC
ラッキービジョン	⬇↘➡＋BorD
サイクロンブレイク	⬇↙⬅＋BorD
デスダンク	⬇↙⬅＋AorC
デスシュート	⬇⬇＋AorBorCorD
デスヒール	➡⬇↘＋BorD
●超必殺技	
ヘルバウンド	⬇↘➡⬇↘➡＋AorC
ラッキードライバー	⬇↘➡⬇↘➡＋BorD

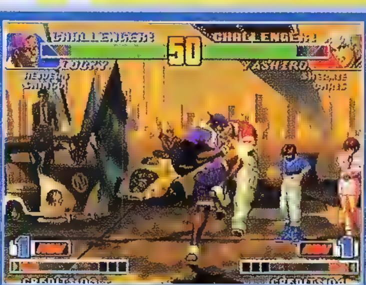
連続技に組みこみやすい弱ヘルバウンドは重宝するぞ



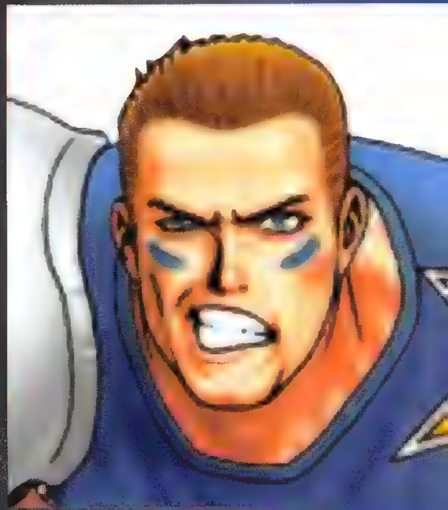
対人戦ワンポイント講座

ジャンプが緩やかかつスピードが遅いので、跳びこんでラッシュをかけるといった戦法には向いていない。そこで、リーチの長い通常技を活かして中間距離を軸に戦いながら、ラッキービジョンを多用して相手を翻弄しよう。ラッキービジョンは読まれさえしなければそう簡単には止められないので、しゃがみ強キックキャンセルで出してみよう。ラッキービジョンから狙うべきは、しゃがみ弱キックキャンセルヘルバウンドの連続技やDボタンでの通常投げ、跳びこみなど。Dボタン投げは投げはずしされないので、かなり有効なのだ。

間合いが離れた時の牽制には弱デスダンクがオススメ。デスバウンドは跳びこまれる可能性があるので、牽制に使うなら跳びこまれても被害の少ないデスダンクがいい。



Dボタン投げの瞬間は投げはずし不可なので使えるぞ



ブライアン・バトラー

解析／ジェイケイ

威力絶大の新技＋追加技 ガ〇ラも健在だ！

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ弱パンチは、出が早いわりにリーチも長いので、地上戦での牽制に使おう。

遠距離立ち弱パンチも牽制に使っていける。跳びこみを防止する効果があるのだ。



通称"STATESパンチ"。牽制に使えることで有名なんだぜ

しゃがみ弱キックは下段技で連発が可能（しゃがみ弱パンチにつなげられる）。接近戦での牽制に最適だ。

ジャンプ強パンチは裏まわりを狙うことができるぞ。

必殺技

ブライアンハンマー（＋追加技）は連続入力式の技。強攻撃キャンセルで連続技だ。

最大ダメージを与えられるのは、バスター&ボムで締めるルート。間合いが遠いとタイガードライバーが空振りしてしまうが、間合いが離れない近距離立ち強パンチ（1段目）からつなげば、安定して最後まで決められるぞ。

入力タイミングだが、2段目は速攻で、3段目は地面に叩きつける瞬間にボタンを押す感じで、4段目は3回締め[illegible]レバーをニュートラルにしてボタンを押す感じでOK。[illegible]するべし。

DDTで締めるルートは、間合いが離れていてもつながるのが利点。ただし、ダメージはあまり大きくない。

ガードされた時は、ブライアンハンマーで止めておけば意外に反撃を受けにくいぞ。

ロケットタックルは、前斜め上に突進するタックル。弱は、攻撃判定が発生するまでは上半身が無敵なのだが、対空技としては使いにくい。出は早いので弱攻撃キャンセルでも連続技になる。

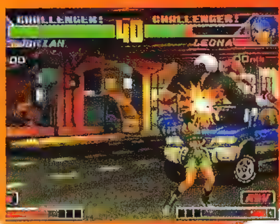
強は打撃防御がついているので、対空に使うことが可能。ただし、出がかりに無防備な状態があるうえ、地上ヒット時はダウンを奪えないので、少し早めに出す必要がある。

ブライアントルネードは、キリモミ回転しながら突進する技。弱強ともに強攻撃キャンセルで連続技になるが、弱は間合いが遠いと最後までヒットしない。弱の利点は、最後までガードさせれば反撃されにくいことだが（強は反撃確定）、使い勝手は悪い。

ハイパータックルは反動をつけてからのタックル。反動をつけるモーション中に打撃防御がついているが、出がかりと攻撃する直前は無防備。強の方が移動距離が長いぞ。

めりこませなければガードされても反撃は受けにくいので、中間距離からの奇襲に使[illegible]り、近or遠距離立ち強パンチをキャンセルしてたまに出してみるといい。

スクリューボディプレスは、水平方向に回転して攻撃する技。ステップ&バックステップ中にも出せる。この技を出すと、ジャンプやステップの軌道が上方向に少し修正され、勢いが増す。強の方が修正角度が大きく、攻撃の密度が濃い（多段ヒットしやすい）。



裏まわり〇メラはブライアンの超基本。軌道を把握しておこう

裏まわりを狙いやすいうえ、着地のスキが小さいので、当たり方によってはヒットさせたあと地上技につなげられる。

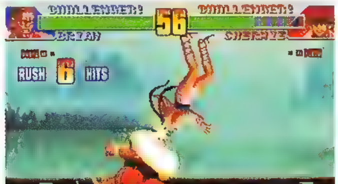
超必殺技

ビックバンタックルは、オーラをまとったタックルで画面内を1往復半する技。無敵時間は一瞬なので連続技用だ。間合いが近ければ、弱攻撃キャンセルでもつながるぞ。ただし、画面端付近で決めると途中から空振りしてしまい、反撃を受けるので注意。

突進しはじめれば飛び道具を消せるのだが、出した間合いが遠いと途中から空振りしてしまうので、活用は難しい。

また、MAX版の攻撃中は相手に攻撃されてもひるまない（ダメージは食らう）。これもあまり意味がない特徴だが。

アメリカンスーパーノヴァは、斜め前に上昇しながらつかみかかり、相手をとらえると連続で投げを決める対空技。先読みで出さないと間に合わず、投げ間合いも狭いのでつぶされやすいうえ、スキも大きい。狙わない方が無難。



バスター&ボムほどは減らないが、非常につなげやすいのが利点だ

対人戦ワンポイント講座

しゃがみ弱パンチと遠距離立ち弱パンチで牽制しつつ、裏まわり強スクリューボディプレス→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルブライアンハンマー＋αを狙っていこう。強スクリューボディプレスは、通常or大ジャンプの頂点付近で出すが、中ジャンプ後に少し待ってから出すと裏まわりを狙いやすいぞ。裏まわりスクリューボディプレスをガードされた時は、しゃがみ弱キックできざむ他、前ジャンプ強パンチで裏まわりを狙うのも悪くない。

EXTでは、ステップからのバスタートマホークが強力。しゃがみガード不能で、ステップ直後に出した場合は近距離立ち強パンチ＋αにつなげられるのだ。ジャンプ攻撃or強スクリューボディプレスを当てたあとや、相手がスキを見せた時に狙ってみよう。



ガメ〇＋連続技だけでこの減り。ここぞ！という時に狙おう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
アトミックドロップ	→or←＋C
ロックバスター	→or←＋D
●特殊技	
バスタートマホーク	ジャンプ中↓＋A
●必殺技	
ブライアントルネード	←↙↓↘→＋A or C
ハイパータックル	←↙↓↘→＋B or D
スクリューボディプレス	ジャンプ中↓↘→＋A or C
ブライアンハンマー	↓↙←＋A or C
タイガードライバー	ブライアンハンマーヒット中 ←↙↓↘→＋A or C
サムライボム	タイガードライバー中↓↓＋A or C
ショルダーバックブリーカー	タイガードライバー中↓↓↓＋B or D
バスター&ボム	ショルダーバックブリーカー中↓↑＋A or C
ダブルハンマー	ブライアンハンマーヒット中↓↙←＋A or C
DDT	ダブルハンマー中↓↙←＋A or C
ロケットタックル	→↓↘＋B or D
●超必殺技	
ビックバンタックル	↓↘→↓↘→＋B or D
アメリカンスーパーノヴァ	↓↘→↓↘→＋A or C



ルガール・バーンシュタイン

解析／ジェイケイ

技性能&性格に変化が…超必決めてポージングだ!?

技解析

通常技&特殊技

しゃがみ弱キックは、出の早い下段技で、連発することも可能。接近戦での主力技だ。

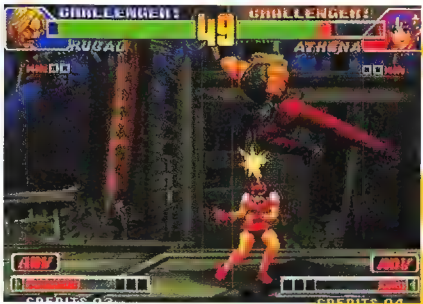
近距離立ち強パンチは、近距離技の認識間合いが広く、2段ともキャンセル可能。とりあえず出しておき、ヒットしていたら連続技につなぐ、といった使い方ができるぞ。

しゃがみ強キックは、振りは遅いが下段技でリーチも長いので、地上戦でたまに使うといい。キャンセルも可能だ。

ジャンプ強キックは横へのリーチが長く、裏まわりも狙えるぞ（ややシビアだが）。

空中ふっとばし攻撃は斜め下への判定が強め。ただし、攻撃持続時間が短いので、早く出しすぎないように注意。

ダブルトマホークは、1段目は相手との間合いが離れないうえにキャンセルが可能で、2段目は中段。弱攻撃キャンセルでもつながるので、連続技のつなぎに使えるぞ。また、リーチが長いので地上戦での牽制や反撃に使ってもいい。



裏まわりを狙えるジャンプ強キック。連続技につなぐことも可能だ



相打ちになった時は追撃を決められるので、結局は黒字になるぞ

必殺技

烈風拳は、おなじみの地を這う飛び道具。強の方が弾速が速く、若干スキが大きい。

弾の攻撃判定は意外と高い位置まであるが、スキは基本的に大きい。遠距離からの牽制に使ったり、通常技をキャンセルして出したりしてもいいが、多用は禁物だ。

カイザーウェイブは、やはりおなじみの巨大な飛び道具。通常の飛び道具は貫通する。ボタン押しっぱなしでためることができ、ボタンを離すか一定時間経過すると発射。長時間ためるとヒット数が増える（最大3ヒット）。強は弱よりもモーションが遅いが、弾速は非常に速い。モーションが大きすぎるので、使わない方が無難。

ジェノサイドカッターは、円を描くように足を振り上げつつ上昇する技。強は攻撃判定発生まで無敵なので、対空（気持ち早出しで）や割りこみに使える。相打ちになっても、こちらがダウンしなければジェノサイドカッターやギガンテックプレッシャーで追撃できるぞ。ただし、攻撃判定は足先にしかないので、間合いが近かったり、相手が姿勢の低くなる技を出していたりすると、当たらない（つぶされる）ことがある。

ダークバリヤーは、前方に楕円形のバリヤーを張る技。飛び道具を跳ね返すことができ、通常の攻撃判定もある。強の方が持続時間が長く、ガードされた時のスキが大きい。

空振りするとかなり危険だが、ガードさせれば反撃は受けない（不利ではある）。一応、強攻撃キャンセルで連続技になるぞ。

ゴッドプレスは、猛スピードで突進していき、ヒットすると相手を壁に叩きつける技。ガードされた時のスキが非常に大きいので、連続技専用の技といえる。密着状態からなら弱攻撃キャンセルでもつながり、多少遠くても強攻撃キャンセルならつながるぞ。

超必殺技

ギガンテックプレッシャーはゴッドプレスのパワーアップ版。攻撃判定が発生するまでは全身無敵で、そのあとも足元は無敵だが、やはりガードされると反撃確定。連続技に組みこんだ方が無難だ。出が早いので、キャンセルから出せばまず連続ヒットするぞ。

デッドエンドスクリーマーは、前方にジャンプして飛び蹴りを繰り出し、決まると相手の上に直立して回転する技。扱いは投げ技で、通常版は強の方が移動距離が長い。

飛び道具を先読みして出せば、跳び越しつつ決めることが可能。MAX版は長めの無敵時間があるものの、弱強どちらも移動距離が長いので、無敵時間の有効活用は難しい。

技コマンド表

●投げ技	
スコーピオンデスロック	→or←＋C
スコーピオンブロウ	→or←＋D
●特殊技	
ダブルトマホーク	→＋B
●必殺技	
烈風拳	↓↘→＋AorC
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋AorC
ジェノサイドカッター	→↓↘＋BorD
ダークバリヤー	↓↘→＋BorD
ゴッドプレス	→↘↓↙←＋AorC
●超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋AorC
デッドエンドスクリーマー	↓↘→↓↘→＋BorD

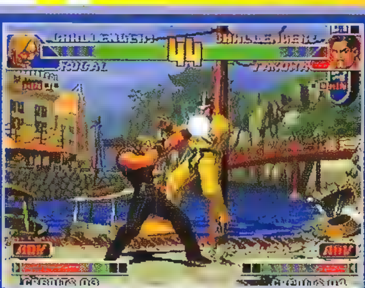
通常技→キャンセル飛び道具が狙い目。精神的なダメージは絶大だ



対人戦ワンポイント講座

中間距離での牽制技は、ダブルトマホーク（↓キャンセル烈風拳）、しゃがみ強キック、遠距離立ち強キック（置いておけば跳びこみ防止になる）なのだが、どれも振りが遅いので多用は禁物。跳びこみを強ジェノサイドカッターで迎撃したり、前転のスキにCボタン投げや連続技を決める、といった行動の方に意識を集中しておこう。なお、強ジェノサイドカッターを出す時は、相打ち後の追撃を常に頭に入れておくこと。

攻める時は、中or大ジャンプ強キックor空中ふっとばし攻撃での跳びこみが単純だが有効。これに、技を出さずに着地してCボタン投げ、もしくはしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルダブルトマホーク→キャンセルゴッドプレスを狙う、といった奇襲もまぜていこう。



Cボタン投げは投げ技はずし不能。使わない手はないぞ



矢吹真吾

解析／モリスケ

去年と同じと思いきや荒咬みがちょっと成長

技解析


まれに発生する毒咬みの1段目はガード不能になってるぞ

通常技&特殊技

外式・轟斧 カッコだけは今回もカッコだけらしく中段ではないが、2段目をキャンセルできるようになったぞ。

必殺技

百式・鬼焼き 未完成は相変わらず出はじめに無敵時間はないが、弱は出てしまえば判定は強いので対空技として使える。ただし判定が強い部分は一瞬なので、少しでも出すのが遅れればつぶされてしまう。弱の方が強よりも発生は早いが、強は攻撃判定が2回出ているので、カウンターヒットした場合に2ヒットする。

百拾四式・荒咬み 未完成は発生が早くなったので、弱攻撃キャンセルで連続技に組みこめるほか、牽制技として使えるように成長したぞ。ガードされた場合食いこんでしまうと反撃を受けるが、先端ならまず反撃は受けない。

百拾五式・毒咬み 未完成は肘部分にあった判定がなくなり、拳部分の判定だけになってしまった。これにより弱攻撃キャンセルで出しても連続ヒットしなくなったぞ。ちなみに何度もこの技を出すと、まれに肘部分の判定がガード不能となって復活するが、運まかせなので効果は低い。

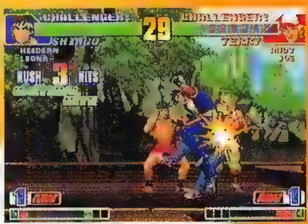
百壱式・朧車 未完成は前作とほとんど変化していない。発生は早いので弱攻撃キャンセルで連続技に組みこんで使うほか、銑研ぎ後の追撃に使える。まれに強朧車の3段目が着地失敗によってガード不能になる点なども変化はない。

真吾キックは前作と同じ感覚で使うことができる。しゃがんでいる相手にガードさせれば食いこんでも反撃は受けないが、立っている相手にガードされた場合は足先を当てたとしても反撃を受けやすい点などまったく同じだぞ。


この部分に攻撃を受ければ当て身技となるひじ落とし（仮）

ひじ落とし（仮）はかけ声とともに肘を落とす。発生は遅く中段でもないが、腕を振り上げた部分に当て身判定があり、そこに攻撃を受けると真吾が後方に倒れつつ蹴りを放つ技へ変化する。ただしジャンプ攻撃は当て身できないので狙い所は難しい。ちなみにコマンドを→↘↓↙←と入力すると、かけ声が「名前募集中！」に変化するぞ。

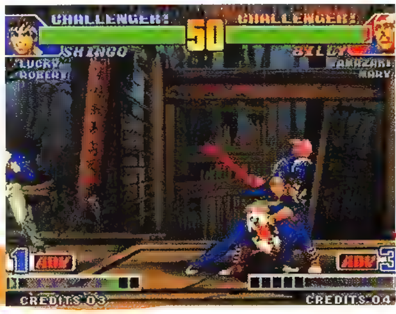
真吾謹製 オレ式・銑研ぎは3段の打撃コマンド投げ。投げるまでに時間がかかるのでつぶされる可能性はあるが、弱攻撃キャンセルで連続ヒットするほど発生は早いのでつぶされにくい。決めたあとは相手が浮くのだが、そこには追撃が可能なので鬼焼きや弱朧車、ジャンプ強パンチなどを決めておこう。


打撃コマンド投げの銑研ぎを決めれば追撃が可能だぞ

超必殺技

外式・駆け鳳燐は出はじめに無敵時間はついていないので、連続技に組みこんで使うことになる。ヒット後は浮いている相手に追撃できるが、硬直時間がランダムに変化するので確実に追撃できないのが難。MAX版でのみ可能だった、駆け鳳燐をキャンセルして必殺技を出すテクニックは今回も可能だぞ。

バーニングSHINGOは強の出はじめに一瞬だが無敵時間があるので、判定の残らない技なら空振りさせつつヒットさせることができる。ただしガードされた場合は長い硬直時間が待っているので、失敗した時のリスクは大きいぞ。発生はそれほど早くないので、強攻撃キャンセルで出せば連続ヒットする。MAX版は威力がアップするのみ。


今回もMAX駆け鳳燐キャンセルは生きてます。狙え！

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
釖鉄	→or←＋C
一刹背負い投げ・不完全	→or←＋D
●特殊技	
外式・轟斧 カッコだけ	→＋B
●必殺技	
百式・鬼焼き 未完成	→↓↘＋AorC
百拾四式・荒咬み 未完成	↓↘→＋A
百拾五式・毒咬み 未完成	↓↘→＋C
百壱式・朧車 未完成	↓↙←＋BorD
真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
ひじ落とし（仮）	↓↙←＋AorC
真吾謹製 オレ式・銑研ぎ	投げ間合いで→↓↘＋AorC
●超必殺技	
外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AorC

対人戦ワンポイント講座

荒咬みが使いやすくなっているので、先端を当てるように出して牽制しよう。真吾キックを使ってもいいが、間合いを把握して食いこまないようにする必要があるぞ。牽制技を適度にバラまくタイプを相手にする時は、牽制技を空振りしたところを狙って荒咬みを出し、スキにヒットさせる使い方が有効だ。荒咬みで地上戦を制したら、中ジャンプで跳びこんで連続技を狙うべし。狙うべきは立ち強パンチキャンセル銑研ぎだが、ジャンプ攻撃を出さずに着地して銑研ぎを狙う空振り投げをまぜてガードを揺さぶるといい。逆に跳びこまれた場合は、余裕がある時以外は無理して弱鬼焼きを出さずにしゃがみ強パンチを使おう。地上戦を乗り切れば勝機はあるので、今回の真吾は意外といけてる感じがするゾ!?


荒咬み千本ノックじゃい！ 食いこまなければOKよん



ついにCPU戦に突入! ラスボスの白虎まで完全攻略だ!!

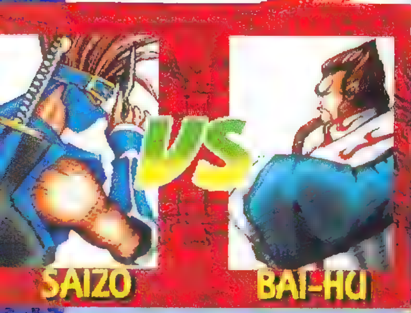
BREAKER'S REVENGE™

ブレイカーズ・リベンジ

今回お届けするのは全キャラの対CPU戦攻略。その他にもダメージが増減されるダメージ補正システムや、高得点を狙うための得点システムについても紹介しちゃうぞ。

システム解析/ジェイケイ

ビスコ
業務用MVS 発売中/88,000円
家庭用ROM
家庭用CD
SS
PS
242M 格闘アクション





意外なところで補正が…ダメージ補正システム

本作をプレイしていると、同じ技でも状況によってダメージが違う(それも大幅に)ことに気づくはず。それは、本作にやや特殊なダメージ補正システムが組みこまれているためなのだ。ここでは、そのダメージ補正システムが働く状況を紹介しちゃうぞ。



様々な補正が重なると、1回の必殺技でこんなに減っちゃうぞ

●技の出かかりやスキに攻撃を食らった場合

受けるダメージが増加。増加値は食らう側の技によって異なる(基本的に通常技よりも必殺技の方が大きい)。

●体力が残り少ない場合

体力が少ない側は、与えるダメージが増加し、受けるダメージも1発ごとに軽減される。増加値は技ごとに異なるが、軽減値は一定のようだ。

●攻撃を食らわずに一定時間が経過した場合

受けるダメージが増加。徐々に防御力が低下していくのだ(一時的なもの)。ちなみに、必殺技でのけずりは攻撃を食らったことにならないぞ。

●連続技を食らった場合

受けるダメージが軽減される。軽減値は技ごとに異なるが、基本的にヒット数に比例して徐々に増えていく。

●気絶中に攻撃を食らった場合

受けるダメージが軽減。

●取得ラウンド数に差がついた場合

取得ラウンド数が少ない方は、受けるダメージが軽減される。

●対人戦で連勝を続けた場合

連勝している側は受けるダメージが増加、与えるダメージは減少する。対人戦限定だ。



30連勝してる人に対してはここまで減らせる。この差はデカいっす



サンプルはアルシオンの立ち強パンチ。普通はこんなもんだけど…

ハイスコアを目指すなら必見!? 得点システム

今回は対CPU戦ということで、得点システムについても触れてみることにした。すべては紹介しきれないので、特殊なものだけ紹介しよう。

●攻撃をカウンターヒットさせる

通常技の動作中に攻撃をヒットさせた時は200点、必殺技の動作中にヒットさせた時は300点、その他の防御不能状態(ジャンプ中など)にヒットさせた時は100点が加算されるぞ。

●相手をKOする

通常技でKOすれば千点、必殺技なら1万点、超必殺技なら2万点が加算される。けずりは0点。

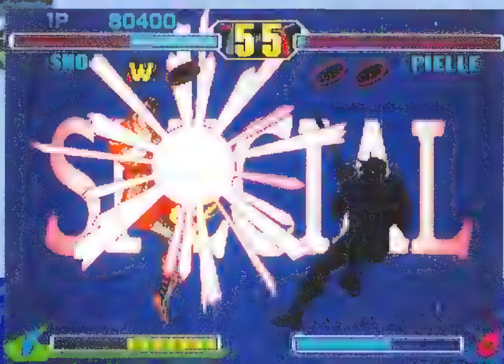
●ステージをクリアする

ラウンドを取られた場合はステージ数×1万点が加算される。ストレート勝ちした場合はステージ数×10万点が加算されるのだが、2ステージ以上連続してストレート勝ちした場合は、連続ストレート勝ちしたステージ数の累計×10万点が加算されるようになるぞ。

その他、超必殺技を出した時や、相手を気絶させた時は、それぞれ3千点加算されるぞ。



ステージ1～4を連続ストレート勝ち。ボーナスはどんどんふくらむぞ



超必殺技は、技を出すだけで一定の点数が加算されるのだ

※コマンドはすべてマイキャラが右向き時のものです

強飛竜で飛ばせて迎撃するパターンが有効だぞ!



飛影才蔵

攻略／シェイケイ

対CPU戦基本戦法

●基本戦法…跳ばせて落とすパターン

才蔵の対CPU戦における基本戦法は、いわゆる『跳ばせて落とす』戦法。遠めから強飛竜を撃って跳びこみを誘い（跳びこんでこない時は強飛竜連発）、各種対空技で迎撃していくというものだ。

強飛竜は、一度ダウンを奪ったあと、相手が起き上がる少し前に撃つのが基本。CPUはほぼ確実に移動起き上がりをするので、うまくタイミングを合わせて撃つべし。

ダウンを奪う方法は相手キャラによって違うが、ギリギリ届く間合い（開始直後ぐらい）から弱円月斬を出し、ガードされた時は連発する方法が多くのキャラに通用するぞ。

対空技は、相手キャラによってしゃがみ強パンチと垂直ジャンプ強パンチを使い分ける。

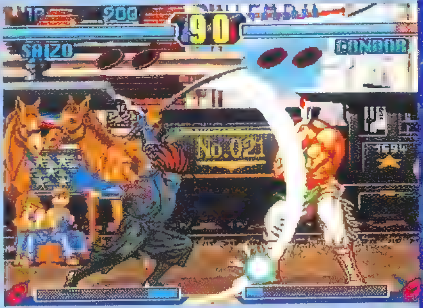
どちらも、遠い時は少し前に歩いてから出そう。しゃがみ強パンチで迎撃したあとは、相手が起き上がるところに強飛竜を撃って以下繰り返し。垂直ジャンプ強パンチで迎撃したあとは、着地で強飛竜を撃って以下繰り返しだ。



遠距離から強飛竜を撃つと、CPUは跳びこんでくるが…



余裕で対空技が間に合う。あとは同じことを繰り返せば楽勝だ



この程度の間合いで出し、ガードされたら連発。そのうちヒットするぞ

対CPU戦キャラ別攻略

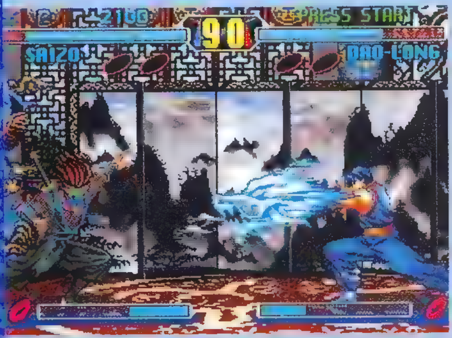
才蔵、翔、刀龍、コンドル、ティアには、弱円月斬でダウンさせてパターンに持ちこもう。対空技は、翔には垂直ジャンプ強パンチ、その他のキャラにはしゃがみ強パンチだ。

刀龍は功龍牙で対抗してくることがあるので、強飛竜ではなく弱飛竜を使っていこう。なお、刀龍が自分から離れていった時は、弱飛竜を撃てばパターンに持ちこめるぞ。

翔に対しては、弱円月斬をガードされたらいったんガードをかためて、間合いが離れたら（烈光破ガード後が狙い目）弱円月斬を出していこう。

ライラに対してはいったん待ち、強クイック・スクラッチや強キラー・スネークをガードしたあとに強円月斬で反撃してパターンに持ちこもう。対空技はしゃがみ強パンチだ。

アルシオン、ピエール、マハールに対しては、いきなり『跳ばせて落とす』戦法を実行する。バックステップしてから強飛竜を撃つといいぞ。

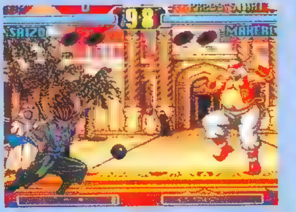


飛び道具で対抗する悪い子は、弱飛竜でお仕置してやろう

対空技は、アルシオンとピエールには垂直ジャンプ強パンチ、マハールにはしゃがみ強パンチだ。

ピエールはボンジュール・ショットで強飛竜を相殺してくるが、気にせず強飛竜を連発すればいいだけ。そのうち跳びこんでくるか、強飛竜を食らってくれるぞ。

マハールは強飛竜をバルーン・ボムで跳び越してくることがある。その場合は、戻りに強円月斬を決めてやろう。

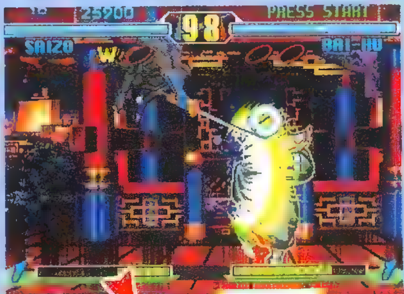


適当に間合いを離して、適当に強飛竜を出せばOK。簡単です

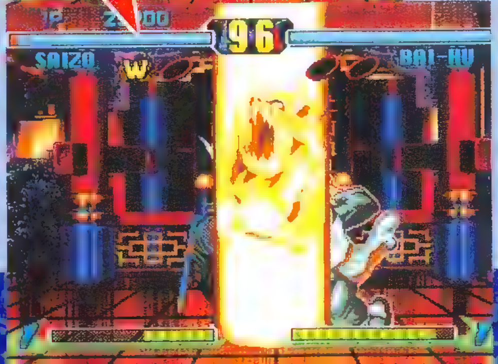
白虎に対しては専用のパターンで闘う。まず、白虎が近づいてきたところに前ジャンプ強パンチ（昇り）をガードさせる。すると、白虎は反応して対空技を出してくるのだが、こちらは着地後にガードすることができる。すぐに強円月斬で反撃してやろう。

以降は、起き上がりに前ジャンプ強パンチ（昇り）をガードさせて繰り返せばOKだ。

ポイントは、前ジャンプ強パンチを少し遅めのタイミングで出すこと。ジャンプ直後に出すと、着地する前に対空技を食らってしまうのだ。



前ジャンプ後、少し遅らせて強パンチを出してガードさせると…



対空技を誘える。ガード後に強円月斬or弱夜叉髪・キャンセル超必

技コマンド表

特殊技	
空中投げ	空中でレバー+CorD
螺旋脚	BD同時押し
流影脚	↓+BD同時押し
必殺技	
飛竜	↓↘→+AorC
夜叉髪	↓↙←+AorC
円月斬	→↓↘+AorC
超必殺技	
夢想森羅	↓↘→↓↘+AorC
夢想天破	↓↙←↓↙+AorC
閃光円殺陣	↓↘→↓↘+BorD



弱烈光波～紅三段蹴りで攻めまくれ！

神威　翔

攻略／[illegible]

対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…跳ばせて落とすパターン1

弱烈光波を遠距離から放ち、跳びこんでくる相手を、強紅三段蹴りで迎撃するパターン。ジャンプスピードが遅いキャラに有効。

●基本戦法②…跳ばせて落とすパターン2

ジャンプスピードが普通以上のキャラに対しての跳ばせて落とすパターン。

まずは、ダウンを奪いつつも間合いを離す技（紅三段蹴り、紅岩砕蹴、投げなど）を決めることが条件。そして相手が地上についたと同時に弱烈光波を放ちつつ、すぐにダッシュして追いかけよう。

相手が起き上がったあとに跳びこんできていたら、すかさず紅三段蹴りで迎撃していこう。

迎撃したあとも同じように相手が地上についたと同時に、再び弱烈光波を出して繰り返していこう。

基本戦法②。相手からダウンを奪ったと同時くらいに弱烈光波を撃ち…

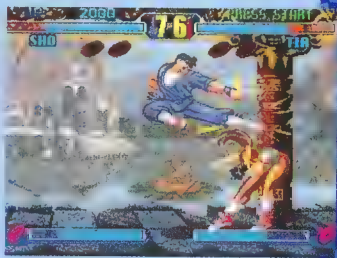




ダッシュで追いかけよう。相手が跳びこんでいたら強紅三段蹴りで迎撃

●基本戦法③…ジャンプ攻撃パターン

ジャンプ強キックなどで跳びこみ、しゃがみ弱キック×1～3↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル強紅三段蹴り（紅岩砕蹴）といった連続技を狙っていくパターン。ジャンプ攻撃をガードされた時は、しゃがみ弱キックを2～3発程度で止めて、再び跳びこもう。

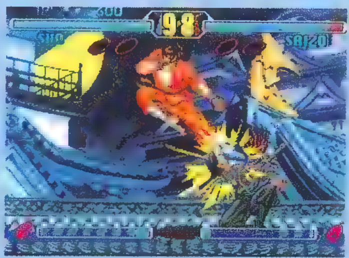


基本戦法③。ひたすらジャンプ攻撃から連続技を狙うパターン

対CPU戦キャラ別攻略

才蔵、ティア、マハールには基本戦法③が有効。

才蔵に対しては、遠めから（足元を狙うように）差し込みキックを出していくといい。



対才蔵。遠めから差し込みキックを使うといいのだ

ガードされていた場合は、しゃがみ弱キック数発→しゃがみ強キック→キャンセル弱烈光波で間合いを離してから再び差し込みキックを出そう。

翔、刀龍、コンドル、ライラには基本戦法②が有効。

翔は暴れる傾向が強いので、画面端でガードをかためておこう。待つ技は、キャンセル烈光波、紅三段蹴り、紅岩砕蹴の3つ。烈光波をガードしたあとは、遠距離立ち強パンチやしゃがみ強キックで反撃。

紅三段蹴りは状況にもよるが、できるだけ紅三段蹴り絡みの連続技を決めてダウンを奪おう。紅岩砕蹴はガード後、ダッシュ強パンチから強紅三段蹴りを決めてダウンを奪うべし。また、ダッシュから投げにくることもあるので常に警戒しておこう（投げ返す）。

刀龍は自ら間合いを広げてくれる。間合いが広がったら（遠距離～画面端と端くらい）弱烈光波を放って、ダッシュで追いかけていこう。跳びこんできたら、もちろん紅三段蹴りで迎撃だ。実はコレだけでOKだったりする。

対コンドル。間合いが開いている時は、対刀龍と同様にこちらから弱烈光波を放って、ダッシュをしていけばパターンにハメることができるが、近づいてくることも多いので注意が必要。

近寄られた場合は、しゃがみ弱キックなどで牽制しつつ跳びこんでくるのを待とう。跳びこみに対しては、しゃがみ強パンチ→キャンセル強紅三段蹴りで迎撃していくといいだろう。たまにムーンライト・スラムを食らうが、必要経費だと思って我慢をしよう。



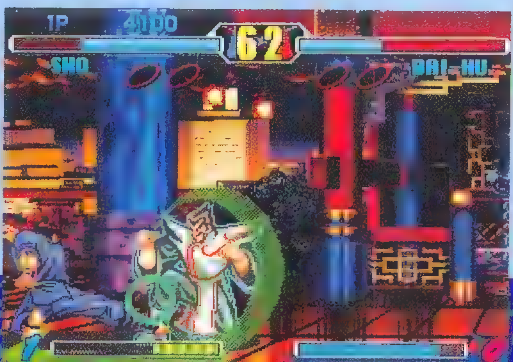
対コンドル。チャンスが少ないので確実にモノにすべし！

ライラに対しては画面端での待ちが有効。待つ技は、強キラー・スネーク（空中で蹴りを3発出す技）、強クイック・スクラッチ（突進して腕を振り上げる技）、シャイン・ビースト（画面端と端をいききして上がっていく技）の3つ。

キラー・スネークにはしゃがみ強パンチで反撃し、そのまま紅三段蹴りを決めよう。クイック・スクラッチはしゃがみ強キックで反撃。シャイン・ビーストは、着地際を狙って連続技を決めよう。

アルシオン、ピエール、白虎には基本戦法①が有効。

近づかれてしまった場合は、しゃがみ強キック→キャンセル強烈光波で間合いを離し、続けて弱烈光波を放って、パターンへ戻していこう。



対白虎。近寄られたら。しゃがみ強キックを使おう

技コマンド表

特殊技	
瓦割り	AC同時押し
臑蹴り	BD同時押し
飛び膝蹴り	BC同時押し
肘三段攻撃	接近してC×3
踏みつけ	ジャンプ中↓+B
アッパー	ジャンプ中↑+C
差し込みキック	ジャンプ中↓+D
裏イズナ空中投げ	空中でレバー+CorD
必殺技	
烈光波	↓↘→+AorC
紅三段蹴り	↓↙←+BorD×3
乱気流蹴り	↓↘→+BorD
疾風正拳突き	→←→+AorC
超必殺技	
聖拳衝波	↓↘→↓↘+AorC
紅岩砕蹴	（地・空）↓↙←↓↙+BorD
激烈光波	（空中）↓↘→↓↘+AorC



李 刀龍

攻略／DSP－たろりん

対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…待ち軍人パターン

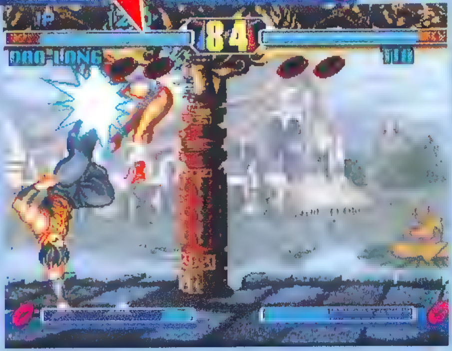
じっとしゃがみガードをかためて待つパターン。しゃがんでいれば穿弓腿がたまるので、CPUが跳びこんできたらすかさず弱穿弓腿で落としてしまおう。

跳びこんできた場合以外でも、近づかれたらとりあえず弱穿弓腿を出すだけでヒットすることが多い。

相手キャラによっては、近づかれた時に牽制技を出して追い払う必要もあるが、それはキャラ別攻略を参照して欲しい。



待ちパターン。歩いて近づいてくる相手は牽制技で追い払い…



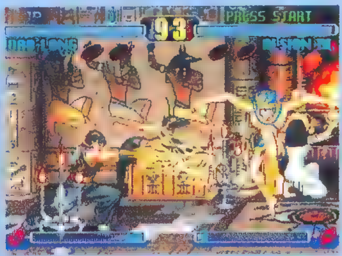
跳びこんできたら、ここぞとばかりに弱穿弓腿で迎撃しよう

●基本戦法②…功龍牙オパターン

間合いを離して強功龍牙を出して牽制するパターン。強功龍牙を出したあとすぐにレバーを斜め下に入れてためを作れば、CPUが強功龍牙をジャンプで跳び越えてきても、ほぼ弱穿弓腿での迎撃が間に合う。

ただ、弱穿弓腿は横へのリーチが短いので、CPUが遠くからジャンプしてきた時に出しても空振りに終わり、反撃を受けてしまう。

その場合はとりあえず立ちガードしてCPUのジャンプ攻撃を防ぐ。そして、間合いが開くまで待ち、それから再び功龍牙を出していこう。



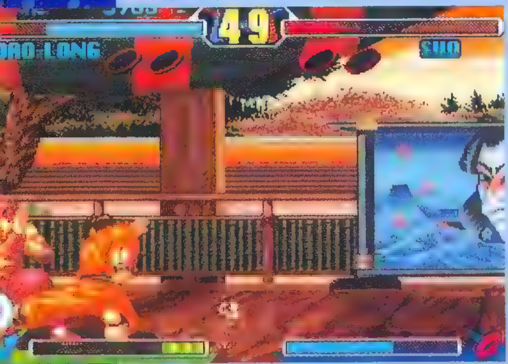
ひたすら功龍牙。跳びこまれても弱穿弓腿で迎撃できるぞ

対CPU戦キャラ別攻略

翔は待ち軍人パターン。画面端までさがってから待つといい。そうすれば乱気流蹴りや紅三段蹴りをガードしたあとに、反撃として連続技を決めていくことができる。

中段の瓦割りには注意が必要。なるべく立ちガードで防ぐか、反応できるならば弱穿弓腿で返していこう。

単発だけでなく、しゃがみ強キック→キャンセル瓦割りという連係も多用してくるので、しゃがみ強キックをガードしたらリバーサルで弱穿弓腿を出してしまうのも手。



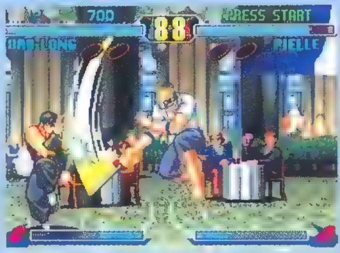
翔のしゃがみ強キックをガードしたら、弱穿弓腿を出すべし

才蔵、ティア、ライラ、マハールも待ち軍人パターン。ティアが近づいてきたら、しゃがみ弱キックで追い払おう。空振りしない間合いまで引きつけてから出すこと。

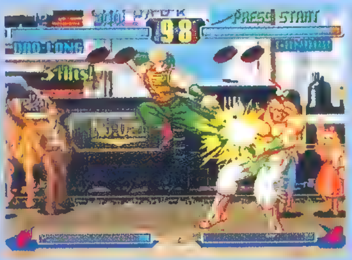
また、ティアが超必殺技を出してきたら、とりあえず立ちガードに切り換えること。しゃがんだままだと中段のカットラス・フラッシャーを食らってしまう。

刀龍、アルシオン、ピエールは功龍牙パターン。ピエールは遠くからジャンプした時にメルシー・アン・ドゥー・トロワを出してくることがある。弱穿弓腿のタイミングが狂いやすいぞ。

遠くからの跳びこみは立ちガードしておくのが無難。メルシー・アン・ドゥー・トロワをガードすれば反撃が確定するしね。



この技は遠くからしか出してこない。手堅くガードして反撃だ

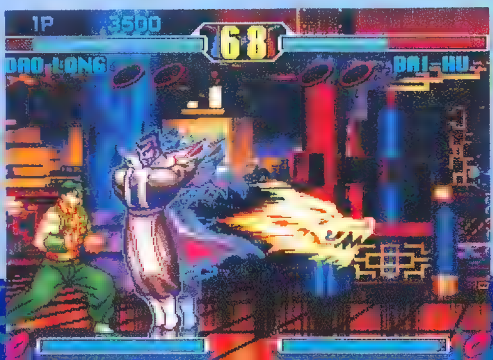


跳びこみ連続技を狙い続けるだけ。途中から食らうことも多い

コンドルは、ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ×数発、という動作を繰り返す。しゃがみ弱パンチがヒットしたら、数発いれたあとにキャンセル強穿弓腿（or練糾腿）を入れてもいい。

白虎は功龍牙パターン。まれに無敵の移動技で功龍牙を抜けつつ近づいてくることがある。その場合は、終わり際に投げを狙ってみよう。

白虎の超必殺技は、基本的にはガードしても反撃できないが、ヌンチャクを振りまわす超必殺技を先端部分でガードした場合は、反撃が入ることがあるので覚えておこう。



この移動技で功龍牙を抜けられたら素早く反応して投げよう

技コマンド表

特殊技	
龍星掌	AC同時押し
旋風烈脚	BD同時押し
衝天肘	CD同時押し
必殺技	
功龍牙	←ため→＋AorC
穿弓腿	↓ため↑＋BorD
超必殺技	
砲神連波	←ため→←→＋AorC
神極乱舞	←ため→←→＋BorD
練糾腿	↙ため↘↙↑＋BorD

待ちトマホーク・ジャックがかなり効くぞ!



コンドル・ヘッズ

対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…トマホーク・ジャックパターン

しゃがみガードして待ち、相手が近づいてきたらトマホーク・ジャック（以下、トマホーク）を出していくパターン。置いておく感じで出して、先端を当てていこう。ただし、空振りすると反撃を受けやすいので、相手が近づいてこないようなら出さないこと。

トマホークが地上の相手にヒットした、もしくはガードされた時は、間合いが近いようなら何も考えずに再びトマホーク、遠いようなら相手が近づいてくるのを確認してからトマホークを出していこう。

トマホークが空中の相手にヒットした時は、アトラス・ロック・バスターで追撃することが可能。ゲージがたまったら狙っていくべし。

パターンを実行していると、たまにジャンプ攻撃を食らってしまうことがある。そんな時は、すぐにコマンド投げを狙ってみるといいぞ。



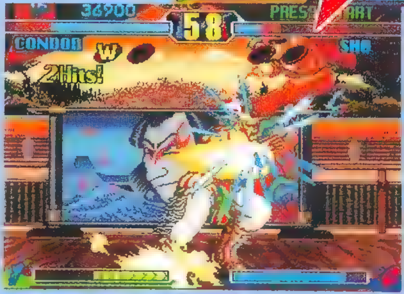
相手が近づいてきたらトマホーク。しゃがんだままでも出せるぞ

●基本戦法②…跳びこみ連続技パターン

ヒールスタンプ（打点は低め）↓しゃがみ弱パンチ↓近距離立ち弱キック↓遠距離立ち強キック↓キャンセル強スカイ・ブリッジをひたすら狙っていくパターン。ガードされたら近距離立ち弱キックで止めて再び跳びこんでいこう。



トマホークが空中ヒットして相手が吹き飛んだ場合は…



落ちる前に超必で拾ってやろう。タイミングは適当で大丈夫だ

対CPU戦キャラ別攻略

才蔵、翔、刀龍、コンドルの4人には戦法①が有効。

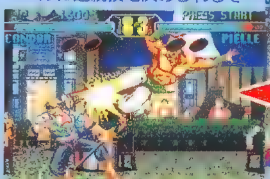
刀龍はあまり近づいてこないので、あせってトマホークを空振りしないように注意。

コンドルにはガードされることが多いのだが、気にせずパターンを繰り返そう。相手を画面端に追いつめた時は、後ろジャンプしていったん間合いを離した方がいいぞ。

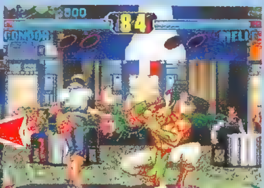
ティアとマハールには戦法②が通用する。最初は連続技を狙いにくいので、ヒールスタンプ↓しゃがみ弱パンチ×1～2で止めて跳びこもう。連続技を決めたら、起き上がりに跳びこんで繰り返しだ。

ライラに対しては画面端まで後退して待ち、強キラー・スネークや強クイック・スクラッチをガードしたあとにムーンライト・スラム（遠い時はしゃがみ強キック）で反撃していこう。各種超必殺技もガード後に反撃できるぞ。

ピエールにも待ちが有効。ムッシュ・クラッシュガード後はしゃがみ強キックorアトラス・ロック・バスター、メルシー・アン・ドゥー・トロワガード後はムーンライト・スラム、強ローザ・トレインガード後はジャンプ強キック（＋α）、アン・ドゥー・ロビンガード後は遠距離立ち強キック↓キャンセル強スカイ・ブリッジで反撃していくべし。



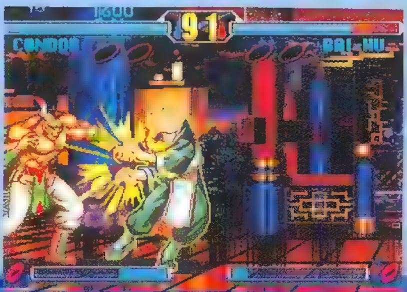
すぐに跳びこめば、硬直中のピエールに連続技を決められるぞ



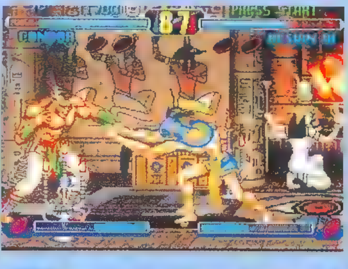
強ローザ・トレインで通り抜けていったら、最後までガードしたあと…

アルシオンに対しては遠い間合いで待ち、相手が前進しはじめたのを確認したら遠距離立ち強パンチを出してみよう。相手の技をつぶせることが多いぞ。ポイゾン・フォッグを出してきたら、跳び越してジャンプ強キック↓しゃがみ強キックを決めよう。間合いが近い時は、後ろに歩くなどして間合いを離すべし。

白虎に対しては画面端で待ち、遠距離立ち強パンチが届く間合いになったらそれを出していこう。たまに出してくる頭を踏む技は、ガード後にアトラス・ロック・バスターで反撃できるので見逃さずに。



空振りは厳禁。ダッシュで抜けられたら投げを狙おう



相手の技を殴れる。逆につぶされることもあるが、体力勝ちは可能

技コマンド表

技	コマンド
特殊技	
踏み込みストレート	遠距離で→+C
ボディースラム	接近して→or←+AorB
パイルドライバー	接近して→or←+C
バックドロップ	接近して→or←+D
ネックハンギングツリー	接近して↘+AorB
ヘッドクラッシュ	接近して↘+C
ベアハッグ	接近して↘+D
ボディープレス	ジャンプ中↓+C
ヒールスタンプ	ジャンプ中↓+D
必殺技	
トマホーク・ジャック	ボタン3つ以上同時押し
グランド・バッファロー・ホーン	→→+BorD
スカイ・ブリッジ	↓↘→+BorD
ムーンライト・スラム	接近してレバー1回転+AorC
超必殺技	
アトラス・ロック・バスター	↓↘→↓↘+AorC
ムーンライト・シェイク	接近してレバー2回転+AorC



立ち強パンチ→キャンセルソル・スパイクで攻撃 跳ばせて落とすのもいける

ティア・ラングレー

対CPU戦基本戦法

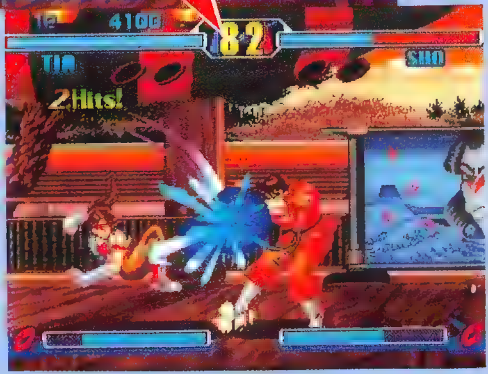
●基本戦法①…正拳キャンセル足の裏♡パターン

フォワード、ダッシュで近づいてきたCPUに遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱ソル・スパイクを当ててやろう。

特にダッシュなどが狙い目だが、遠距離立ち強パンチは出が早く、リーチが長いので、自分から間合いをつめて当てにいっても構わないぞ。



間合いに入ったら、正拳シュート！ じゃなく遠距離立ち強パンチ…



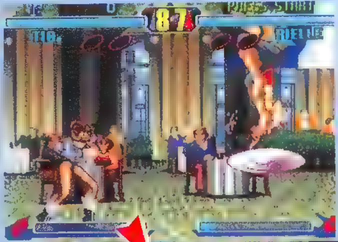
そのままキャンセル弱ソル・スパイクへ。簡単な連続技で充分です

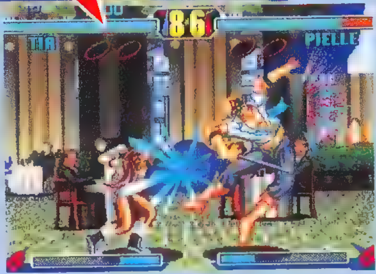
●基本戦法②…ぶ〜めらん＋フィストパンチョパターン

開始直後より少し後退し、ラピッド・ゲイルを撃とう。するとCPUは跳びこんでくることが多いので、しゃがみ強パンチもしくはライジングアッパーで返り討ちにしてやろう。門前払いッチね♡

ちなみにCPU戦でゲージがたまった時は、CPUのダッシュや跳びこみに合わせ、バーニング・リボルバーをビっと放出しよう。ウキョ。

開始直後よりちょっと間合いを離し，円盤で牽制すると…





跳び越してくるので、ライジングアッパーで迎撃！ とばおと万歳

対CPU戦キャラ別攻略

まずは基本戦法の①だが、このパターンは、翔、コンドル、ライラ、ティアの4キャラに有効だぞ。

特にコンドル、ティアについては、こちらからCPUに近づいて遠距離立ち強パンチの射程内に入ったところに攻撃を出していくといい。

しかし、CPU戦後半部に出現する翔とライラは意外に手強いので、画面端で待つか後退しつつ、ダッシュしてきたところに落ち着いて遠距離立ち強パンチ（ゲージがあればバーニング・リボルバー）を当てていけばいいだろう。無理に攻めないのがポイント。

また、遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱ソル・スパイクヒット後はその場から再び遠距離立ち強パンチを出していこう。

基本戦法②は、ピエール、アルシオン、刀龍の3キャラに有効だ。

ピエールはラピッド・ゲイルを跳び越えて、メルシー・アン・ドゥー・トロワを出してくることが多いので、無理に対空を使わず、ガードに連続技を叩きこんでやろう。

アルシオンは跳びこみが遅いので、余裕をもってライジング・アッパーを出していけるだろう。楽勝な相手だ。

問題は刀龍。刀龍に近づかれてしまったら（間合いを離せない）このパターンを続けるのは困難になってくる。しかし、近距離では後述する才蔵攻略パターンを使っていけば全然問題ナシ、OKよろしくだ！ つまり、刀龍には近距離、遠距離と間合いに応じたパターンを使い分けるのが攻略のポイントってことだね。

最後に基本戦法にあてはまらないその他、特定キャラ専用パターンを紹介しよう。

マハールには下方に攻撃判定が強い、ジャンプ強パンチから連続技を狙っていくだけ。

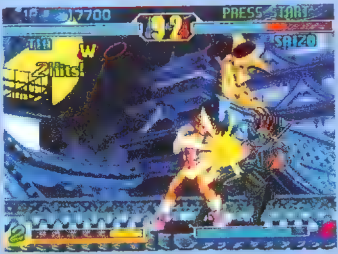
才蔵と近距離時の刀龍にはラッシュ・ブローを当てていこう。才蔵は勝手に近づいてくる（ダッシュ）ので、そこにラッシュ・ブローを出していけばいいぞ。

いったんラッシュ・ブローの間合いに入ったらヒットorガード問わずに連発しても構わないが、ヒット後はいったんガードしてCPUの動きを見るといい。

まれにラッシュブローのヒット後にCPUが跳びこんできたり、反撃をしてくることがあるので、地上技を出してきた時はガード後→再びラッシュブロー、跳びこんできた時はしゃがみ強パンチor弱ライジング・アッパーでそれぞれ対処していこう。

面倒だがその方がより確実にCPUを倒すことができるぞい。

ラスボス・白虎には画面端で待ち、近づいてきたところに遠距離立ち弱キックで牽制（当たるように）しよう。すると突進技もしくは空中から襲いかかる必殺技を出してくるので、ガード後にダッシュ→弱ソル・スパイクを決めればいいだけ。あとは再び画面端に戻り、遠距離立ち弱キックの牽制から繰り返そう。



ボディーがお留守だぜ！ ボタン連射でOK。七瀬は貸しません♡

牽制するとこの技か突進技を出してくる。ガード後はダッシュから連続技だ



技コマンド表

特殊技	
ラッシュブロー	AC同時押し
ヒール・ブレイク	BD同時押し
アッパー	ジャンプ中↑＋C
エア・インパルス	空中でレバー＋CorD
必殺技	
ラピッド・ゲイル	↓↘→＋AorC
ライジング・アッパー	→↓↘＋AorC
ソル・スパイク	↓↙←＋BorD
ミラージュ・スピア・キック	BorD連打
超必殺技	
ラピッド・チャージ	↓↘→↓↘＋AorC
バーニング・リボルバー	↓↙←↓↙＋AorC
カットラス・フラッシャー	↓↘→↓↘＋BorD



ライラ・エスタンシア

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…しゃがみ強パンチパターン

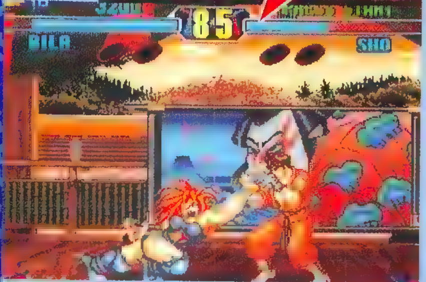
リーチの長いしゃがみ強パンチの先端を当てるように出し続けるだけの、簡単なパターン。

食らってくれることが多いので、ひたすら繰り返すだけでOKなのだ。ただし、しゃがみ強パンチを相手に届かない間合いで出してしまうと、CPUならではの反応速度によって超必殺技で反撃されてしまうので、しゃがみ強パンチは絶対にヒットさせるよう心がけよう。

また、しゃがみ強パンチで牽制している最中に跳びこまれた場合は、無敵時間のあるワイルド・セイバーで迎撃しておこう。



しゃがみ強パンチを当たる間合いで出す。ヒットしたら…



連続で出すのだ。ダッシュや跳ぼうとしたところにヒットする

●基本戦法②…待ちワイルド・セイバーパターン

CPUが跳びこんでくるまでただひたすらに待ち続け、跳んだらワイルド・セイバーで迎撃するパターン。待っている間は何も技を出さずにガードをかためておくように。



跳んでくるまで待ってワイルド・セイバーで迎撃するだけ

対CPU戦キャラ別攻略

翔はしゃがみ強パンチパターンで闘おう。一度しゃがみ強パンチをヒットさせるとダッシュで接近しようとしてくるので、何度もしゃがみ強パンチをヒットさせることが可能だ。

ただし翔の跳びこみを迎撃できずにガードしてしまうと、反撃しにくいラッシュがはじまってしまうので、ワイルド・セイバーで切り返す機会をうかがおう。

ラッシュには中段技がまざっているので、反応してガード方向を変えるように。

刀龍は跳びこんでくるまで待ち、ワイルド・セイバーで迎撃すればいい。

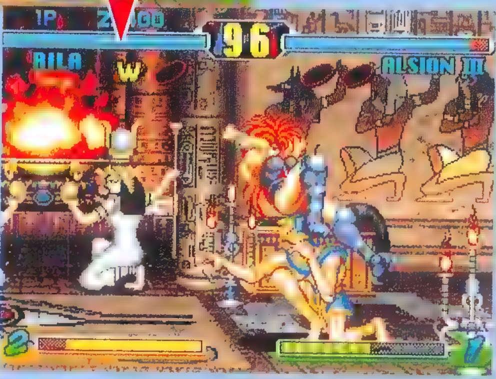
コンドル、ティア、ライラはしゃがみ強パンチパターンで楽勝。

アルシオンは基本戦法が通用しないので専用のパターンを使用する。

離れた間合いからキラー・スネークを出すと、ヒットすることが多い他、デッドリー・クローを出してくる。デッドリー・クローはガード後に連続技を狙えるので、ひたすらキラー・スネークを出し続けよう。



適当に強キラースネークを出し、ガードされても…



お構いなしにキラースネークを出すとヒットすること多し

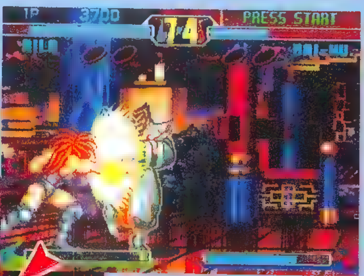
ピエールは待ちパターンで闘う。跳びこみ、もしくはローザ・トレインを出してくるので、跳びこみはワイルド・セイバーで迎撃し、ローザ・トレインはガード後にクィック・スクラッチを決めよう。

マハールは跳びこんでくるまで待っていればOK。

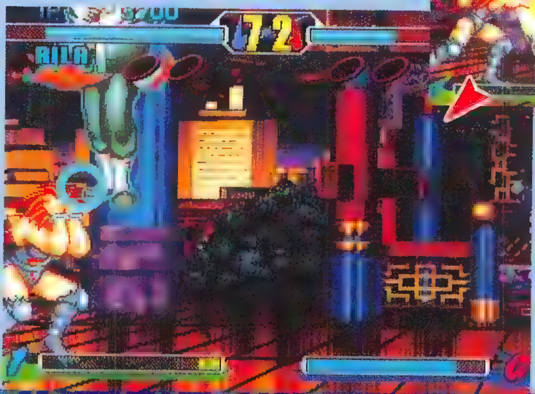
才蔵はしゃがみ強パンチパターンで問題なし。

白虎は専用のパターンで闘おう。まず画面端まで後退し、こちらの手が届く間合いまで接近してきたら立ち強パンチで追い払い、頭に乗っかる技はガード後にクィック・スクラッチ、突進技はガード後に投げを狙おう。

立ち強パンチで追い払う際、届かない間合いで出してしまうと超反応で反撃を受けてしまうので、必ず当たる間合いで出すように。



立ち強パンチは絶対に当てるように。空振りは反撃を受けやすい



この技をガードできれば強クィック・スクラッチ確定だ

技コマンド表

特殊技	
ダイナマイトキック	遠距離で→→+D
必殺技	
クィック・スクラッチ	←ため→+AorC
ワイルド・セイバー	↓ため↑+BorD
キラー・スネーク	←ため↘+BorD
スピニング・クロー	AorC連打
超必殺技	
シャイン・ビースト	←ため→←→+AorC
ブラッディ・ファング	↙ため↘↙↑+BorD



アルシオンⅢ世

攻略／モリスケ

対CPU戦基本戦法

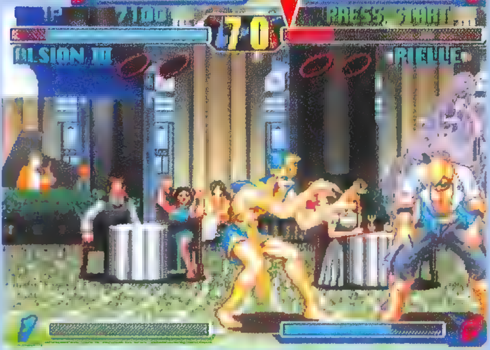
●基本戦法…ピシピシ立ち弱キックパターン

リーチの長い立ち弱キックがギリギリ届くほどの間合いから、ひたすら出し続けるパターン。

立ち弱キックはダメージが少ないのだが、CPUはピシピシと連続で食らいまくってくれるので気絶させることができるぞ。



ピシピシ立ち弱キックを当てましょう。連続してヒットすると…



気絶しましゅ。超技を含めた連続技を決めてあげましょう

立ち弱キックをかいくぐって跳びこまれてしまった場合は、無理に迎撃しようとせずにガードし、スキができるまで反撃のチャンスを待とう。

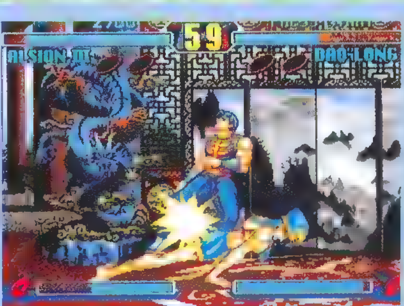
アルシオンはこのパターンで、ほとんどのキャラクターに対応できるので、比較的簡単にクリアすることができるぞ。

対CPU戦キャラ別攻略

翔は立ち弱キックパターンで闘う。パターンにはまりやすいので闘いやすいが、跳びこみを許してしまった場合はガードをかためて反撃の機会を待とう。

ラッシュ中かなりの確率で中段技を出してくるので、ガードしている間は気を緩めないこと。

刀龍は立ち弱キックが通用しないので、しゃがみガードで跳びこんでくるまで待ち、跳んだらしゃがみ強パンチで迎撃する、といった専用のパターンで闘おう。

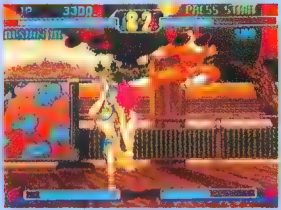


刀龍の跳びこみはしゃがみ強パンチで迎撃可能。待つべし

本来しゃがみ強パンチはそれほど強力な対空技ではないが、CPUの刀龍になら問題なく使えるのだ。

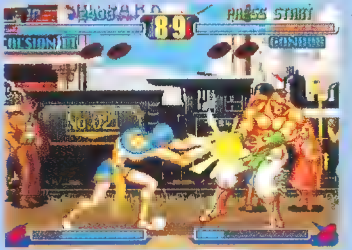
コンドル、ティア、ライラ、アルシオン、ピエール、マハール、才蔵は立ち弱キックパターンで倒せる。

コンドルには立ち弱キックではなく立ち強パンチを使った方が効率がよいので、使い分けるといいぞ。



跳びこまれた場合は暴れずにガードしましょう

注意点としては、アルシオンとマハールには立ち弱キックを空振りすると、超反応によって反撃を受ける可能性があるので、立ち弱キックは必ず当たる間合いでのみ出すようにしよう。



コンドルには立ち弱キックではなく立ち強パンチを使うといい

白虎は基本パターンが通用しないので、専用のパターンで闘おう。

白虎がこちらに歩いてきたら前方にジャンプし、ジャンプ上昇中にレバー下入れ強パンチを出そう。

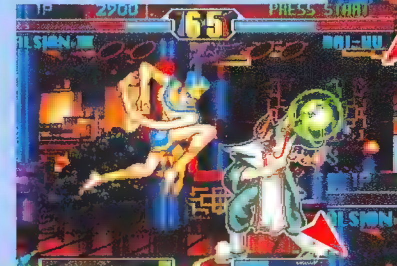
このジャンプ攻撃はガードされることがほとんどだが、白虎はその直後に硬直時間の長い必殺技を出してくるので、ガード後に連続技を決めることができるのだ。

連続技はレバー相手逆方向立ち強パンチキャンセル強ダッシュ・ニー、ゲージがあればファラオ乱舞を決めておこう。

レバー下入れ強パンチを出すタイミングが早すぎると対空蹴りで迎撃されてしまうので、一瞬遅らせて出すのがポイントだぞ。慣れてしまえば簡単なパターンなんだけどね。



ジャンプ直後にレバー下入れ強パンチ。ガードさせれば…



この必殺技を誘える。迎撃されそうだが発生が遅いので…



着地でガードできるのだ。スキに連続技を叩きこむべし

技コマンド表

技	コマンド
特殊技	
伸びキック	←+D
ホルス・シェイド	AC同時押し
デス・シュレッド	BD同時押し
アルシオンドライバー	ジャンプ中にレバー+CorD
必殺技	
ポイゾン・フォッグ	↙↓↘→+AorC
デッドリー・クロー	↓↙←+BorD
ダッシュ・ニー	↓↘→+BorD
超必殺技	
アヌビス・ハッグ	↓↘→↓↘+AorC
ファラオ乱舞	↓↙←↓↙+AorC



ひたすら立ち弱キックを当てるだけでもOK!

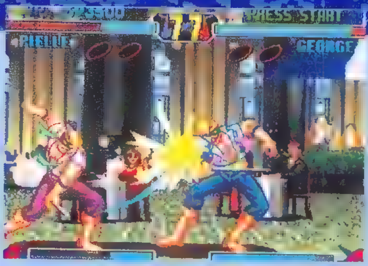
ピエール・モンタリオ

攻略／飲み頃KING

対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…立ち強パンチビシビシパターン

立ち強パンチの先端をひたすらに当てていくパターン。序盤に登場するキャラなどに有効。キャラによっては立ち強パンチが2ヒットするように当てると、最初の1ヒットはガード、2ヒット目は食らうという具合にもっていくこともできるぞ。



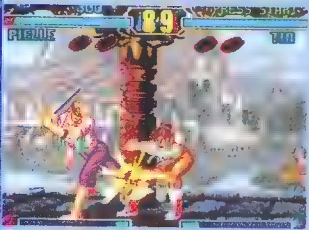
先っちょの方をピシッとな。いたそ〜

●基本戦法②…めるしいキックパターン

ピエールの対CPU戦攻略のメインとなるパターン。立ち弱キックをとにかくピシピシと当てていくというもの。

ほとんどのキャラに使えるのだが、弱攻撃ということもあり一撃のダメージがあまり大きくないので、それなりの回数を当てていかなくてはいけないのが難点。

しかし、この戦法によってかなり楽に闘えるようになるので、根気よくピチピチと当てていこう。



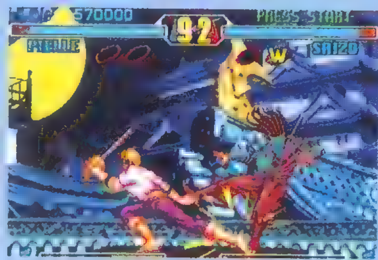
ピチピチとテンポよく当てていこう

●基本戦法③…すべりっぱなしパターン

スライディングをとにかく当てる、または相手のスキの大きい必殺技をガードしたあとに入れる、といったもの。

キャラは限定されてしまうが、有効なキャラにはとことん有効なのでどんどんすべりこんでいこう。

また、戦法というほどではないが、どのキャラにも有効に使っていけるのが、スーパー・ローザ。ガードされてもスキは小さいし、かなりの確率で食らってくれるので、ゲージがたまっていたら、ピンチになった時や画面端に追いつめられた時などに使っていくようにしよう。



すべりこみセェェェフ…ほんとにこれだけ

対CPU戦キャラ別攻略

刀龍、アルシオン、ピエールに有効なのが基本戦法①。

刀龍に対しては、間合いが広がった時は無理に追いかけず、じりじりと間合いをつめ、立ち強パンチを当てていく。ピエールは逆にどんどん間合いをつめ、立ち強パンチを当てていけばOK。

アルシオンも基本戦法①が有効なのだが、他にもボンジュール・ショットで跳ばせてしゃがみ強パンチで落とすというパターンも使える。アルシオンはジャンプが遅いので、余裕をもって対応することができるぞ。

翔、コンドル、ティア、ライラには基本戦法②が使える。立ち弱キックの先端をとにかくピチピチと当てていくだけで大丈夫。

しかし後半に出てくる翔は相当手強いので、こちらのペースにもっていくまでが大変。

攻めこまれたらひたすら防御に徹し、スキをみて一気に攻めこもう。とにかく一度攻撃に転じたら手をゆるめないことが大切。

ライラはゲージがたまるとすぐに超必殺技を使ってくることが多いので、逆にそのスキをついて攻撃していくといいだろう。

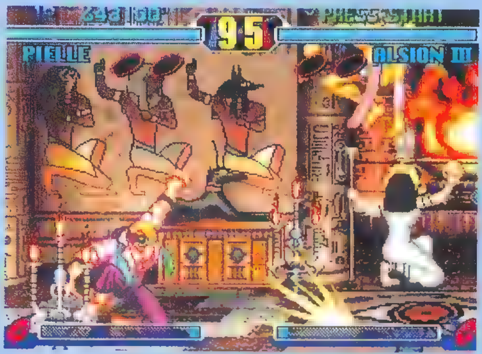
才蔵、マハールには基本戦法③が有効。

才蔵はとにかくすべっていれば勝手に転んでくれるので、これだけでOKだ。

マハールはひたすらガードして待ち、相手がスキの大きい技を出した時にしゃがみ強キックを当てていく、といった戦法をとる。

ラスボスである白虎に対しては、中間間合いでジャンプ強パンチを少し早めに出すようにして跳びこんでいく。

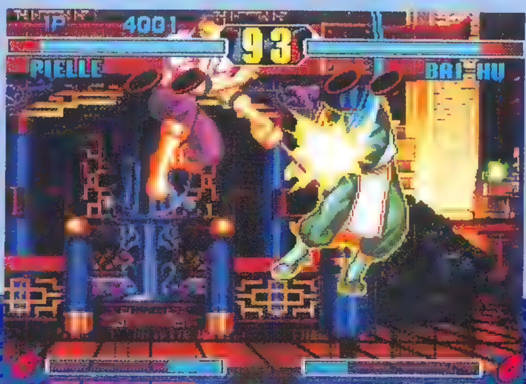
攻撃が当たっても、ガードされたとしても一端離れ、また間合いをとってまた跳びこんでいくようにしよう。ゲージがたまったらスーパー・ローザを出していくのもいいぞ。



跳んじゃったアルシオン。このあと彼は…



このあとスライディングに。投げに気をつけながらガード



早めに技を出すとなぜかジャンプして食らってくれる

技コマンド表

技	コマンド
特殊技	
サーベルバッシュ	AC同時押し
フライングビーチボンバー	BD同時押し
ホッピングサーベル	ジャンプ中↓+A
オープンド・アークライナー	ジャンプ中↑+C
エアフランケンシュタイナー	空中でレバー+CorD
必殺技	
ボンジュール・ショット	↓↘→+AorC
ロビン・ライナー	→↓↘+AorC
ムッシュ・クラッシュ	↓↙←+AorC×3
ローザ・トレイン	↓↙←+BorD
メルシー・アン・ドゥー・トロワ	ジャンプの頂点で↓+ボタン3つ以上同時押し
超必殺技	
アン・ドゥー・ロビン	↓↘→↓↘+AorC
サンダー・クラウザー	↓↙←↓↙+AorC
スーパー・ローザ	↓↙←↓↙+BorD



遠めから弱スラッシュ・ソード連発で敵をなぎ倒せ！

シーク・マハール

攻略／DSP - たろりん

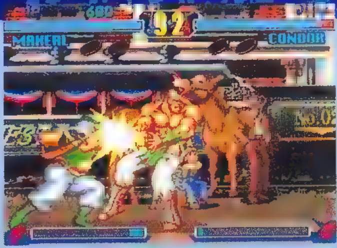
対CPU戦基本戦法

●基本戦法①…どすこい張り手パターン

CPUが近づいてきたら遠距離立ち強パンチで牽制するパターン。

出が早くてリーチが長く、ジャンプしようとしたところに当たることも多いので、牽制には持ってこいの技なのだ。

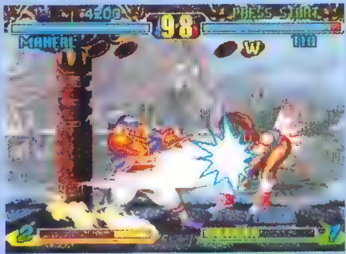
ただし、空振りしてしまうとCPU特有の超反応で反撃されてしまうので注意しよう。



リーチが長いんじゃい！　八十吉張り手で押し返せ！

●基本戦法②…弱スラッシュ・ソードパターン

遠めの間合いから弱スラッシュ・ソードを出すパターン。



CPUはあまりガードしないし、ガードしても反撃してこない

先端を当てるようにすると、CPUはほとんどガードしない。一度ヒットしたら、CPUの起き上がりに遅めに弱スラッシュ・ソードを重ねてやろう。

対CPU戦キャラ別攻略

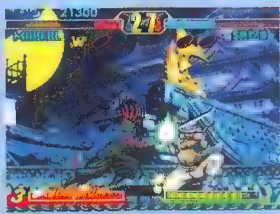


ダウンさせたら起き上がりに弱スラッシュの先端を重ねる

このパターンの欠点は、相手に近づかれてしまうと、間合いを離すまで手が出せないということ。

ゲージがたまっていたら、カダブーラ・ボンバーで間合いを離すといい。ゲージがない場合はガードをかため、相手が間合いを離してくれるまで待つしかない。

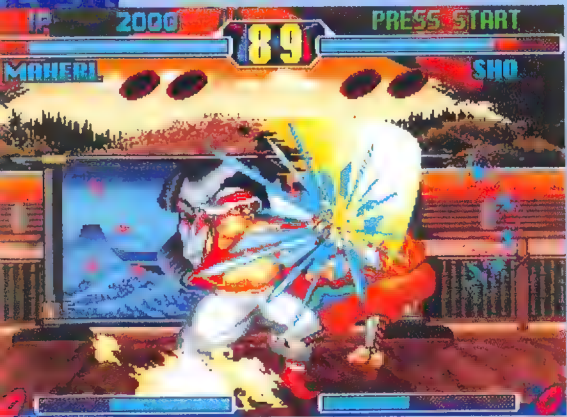
才蔵は、ガードをかためて待つ。そして、しゃがみ強キックや遠距離立ち強パンチ、超必殺技をガードしたあとに弱スラッシュ・ソードで反撃していこう。



才蔵の技はどれもスキが大きい。弱スラッシュで反撃しよう

翔には特殊なパターンを使う。それは、間合いを離して弱パニッシュ・ソードを出すというもの。翔はジャンプしてくることが多いので、弱スラッシュ・ソードでは空振りしてしまうためだ。

近づかれてしまったら、しゃがみ弱パンチを出して間合いを離そう。また、乱気流蹴りや紅岩砕蹴をガードしたら、弱スラッシュ・ソードで反撃すべし。



よく跳ぶのでパニッシュを使おう。画面端までさがるとグッド

刀龍はどすこい張り手パターンが有効。跳びこまれてしまったら、ジャンプ攻撃をガードしたあとにレバーを回転させながらBorDボタンを連打してローリング・プレスを狙ってみよう（ゲージがある時のみ）。

コンドル、ライラもどすこい張り手パターン。コンドルに対しては、跳びこまれても気にせず遠距離立ち強パンチを出そう。コンドルはボディープレスを出してくるが、一方的に落とすことができるぞ。



ゲージがある時にこういう状況になったら投げが入るぞ

ライラはまれにキラー・スネークを出してくる。弱キラー・スネーク（跳ね返る方）は反撃を狙わない方が無難だが、強キラー・スネーク（目の前に着地する方）をガードしたら連続技を決めていこう。

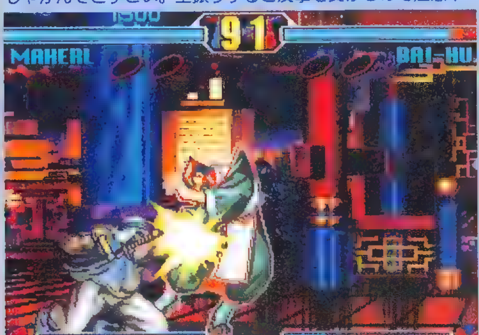
ティア、アルシオン、ピエール、マハールは弱スラッシュ・ソードパターン。

アルシオンは、画面の端と端まで間合いを離してから弱スラッシュ・ソードを出すべし。近めの間合いで弱スラッシュ・ソードを出しても一方的につぶされてしまうのだ。

白虎は、画面端でガードをかためて待つ。近寄ってきたら、しゃがみ強パンチを出すとよく食らってくれるぞ。跳びこまれたら、ジャンプ攻撃をガードしてからしゃがみ強パンチを出して間合いを離そう。

踏みつけ技をガードしたら、跳ね返っていくところに弱スラッシュ・ソードを当てよう。

しゃがんでどすこい。空振りすると反撃を受けるので注意！



技コマンド表

技	コマンド
特殊技	
アブダメン・ステップ	AC同時押し
ラッシュ・パーム	接近して→or←+D
ヒップアタック	ジャンプ中↓+B
アブダメン・プレス	ジャンプ中↓+C
必殺技	
スラッシュ・ソード	↓↙←+AorC
パニッシュ・ソード	↓↙←+BorD
ファイアー・プレス	↙↓↘→+AorC
バルーン・ボム	ボタン3つ以上同時押し
超必殺技	
カダブーラ・ボンバー	↓↘→↓↘+AorC
シヴァ・ダンス	↓↙←↓↙+AorC
ローリング・プレス	接近してレバー1回転+BorD



BLAZING STAR™
ブレイジングスター

STAGE1～2 ハイスコア攻略!!

夢工房
業務用MVS 発売中／58,000円
家庭用ROM 発売中／29,800円
家庭用CD
SS
PS
346M シューティング

今回から連続で、高得点を得るためのハイスコア攻略法を紹介していくぞ！

今月はハイスコア攻略の心得および、序盤であるSTAGE 1と2の稼ぎポイントを紹介。攻略には、ハイスコア狙いでも人気の高いウィンディナを使用している。他の機体にも応用できるので、ぜひ覚えて実践してくれ！

攻略／DSP-たろりん

ハイスコア攻略・PART1

今回からスコア稼ぎの攻略に入るということで、まずは基礎知識から紹介していこう。

ちなみに、記事は人気機体の『ウィンディナ』を使用していることを前提として書き進めていくが、他の機体でもチャージショットのパターンが違うぐらいで、基本的な稼ぎパターンは変わらないので、他の機体を使う場合も参考にして欲しい。

ボーナスジュエル

敵を8機破壊するたびに出現するボーナスジュエル（以下、単に『ジュエル』と表記する）は、1つ出現させるたびに最高で8万1千560点の稼ぎとなる。敵8機で8万点＋αということは、敵1機に1万点の価値があるという計算になる（やや乱暴な計算法ではあるが）。このゲームで敵を逃さずに破壊することが、いかに重要か分かると思う。

加えて、序盤でジュエルを取り逃すと、ジュエル1つの点数が下がってしまうので大損害を被る。8万1千560点にしたあとさらにジュエルを8つ取れば、そのあとはジュエルを取り逃しても点数が落ちなくなるのだが。

大体、ステージ2ボス～ステージ3の序盤あたりでジュエルが8万1千560点になるので、それまでは絶対に取り逃さないようにしよう。



ジュエルの得点は、8つ取るごとに1段階アップするが…

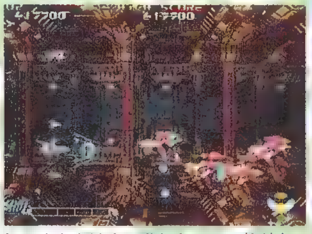


1つ逃すだけで1段階下がってしまう。絶対に取り逃すな！

レベル上げ

以前に簡単に紹介したように、プレイ中にレベル（難易度）を上げることにより、敵が出す破壊可能弾の数が増える。破壊可能弾も敵キャラとみなされるので、8つ壊せばジュエルが出る。つまり、レベルを上げれば上げるほど稼げるのだ。

レベルは、パワーアップアイテムとジュエルを取るたびに上がっていく（自機が破壊されると少しだけ下がる）。破壊した敵すべてがパワーアップアイテムを出すようになる『夢ちゃん』を使うと一気にレベルを上げられるため、得点を飛躍的に伸ばすことができるぞ。



レベルを上げずに進むと、この敵が出す破壊可能弾は3発

夢ちゃんを使ってレベルを上げれば、なんと5発も撃ってくる

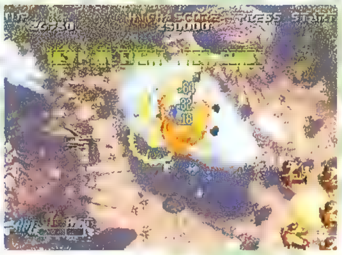


ただし、夢ちゃんをつけている間はノーマルショットおよびラピッドショットで敵を破壊しなければならないため、敵に倍率をかけられない。3回夢ちゃんを出せばほぼ限界値までレベルを上げることができるので、それ以後は夢ちゃんを出すのはやめて、チャージショットおよびレートアップエンジェルによる倍率稼ぎに専念しよう。

チャージショット

機体によって性能が大きく異なるチャージショットだが、1つの弾でなるべく多くの敵を破壊しないと倍率が上がらないため、1回の発射で弾が複数出る機体では、使い方に工夫が必要だ。

例えば、ウィンディナのチャージショットは3つの爆風を発生させるが、1つの爆風でことたりる敵の群れに2つの爆風が当たってしまうとソン。余分な爆風は他の敵に当てるか、画面外に消すなどの工夫をしよう。



例えばこの場面。チャージショットが2つ当たると大損だぞ

もう1つ重要なポイントがある。それは、敵を破壊する順序。倍率が低いうちは点の低い敵を破壊し、倍率が高くなってから点の高い敵（中ボスなど）を破壊すると、より高得点が得られるのだ。

レートアップエンジェル

レートアップエンジェル（以下『エンジェル』と表記）を使って稼ぐポイントのうち、もっとも重要なのはステージ6のボス戦。ここで128倍のエンジェルが出るように調整しなければならない。エンジェルを取るタイミングはステージ別攻略で触れていくが、よりよいパターンがあるかもしれないので、腕に自信がある人は開発してみて欲しい。

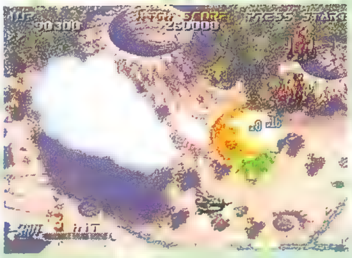
STAGE1

ポイント①

ステージ前半、中ボスの手前までをポイント①とする。

序盤のチャージショットのパターンは省略。ポイント①全体で、10万5千点取れる。

最初に出たジュエル2個を取るとエンジェルが出現するが、これはすぐに取ってはいけない。右上から出てくるラッキー編隊（「U」を出すやつ）に対してチャージショットを撃ちこんだあと、Aボタンを押しっぱなしにしてから取ろう。これで夢ちゃんを仕こむのだ。次に出てくるザコ群はチャージショットブレイクで破壊しよう。



ここにチャージショットを設置してからエンジェルを取ろう

ポイント②

中ボスからステージ中盤までが、ポイント②。

中ボスが撃ってくる破壊可能弾は、エンジェルが外れるまで待ってからショットを撃って破壊する。「シャラランという効果音が出たら、もうショットを撃ってOK（画面内にエンジェルがいても）。

この時破壊した敵には倍率がかかるが、夢ちゃんの出現条件には影響しない。

さて、チャージショットで中ボスに倍率をかけるためには、まず破壊寸前までダメージを与えておく必要がある。ノーマルショットを9回当てる方法がおすすめ。破壊可能弾を撃ちながら、うまく調整しよう。

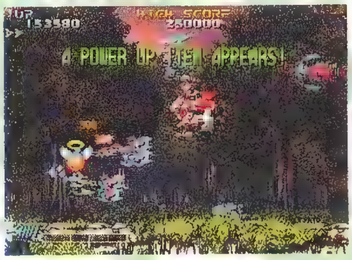
前方からパワーアップアイテムを出す敵（以後アイテムキャリアと表記）およびラッキー編隊が出現したら、アイテムキャリアを画面中央まで引きつけてから、目の前に接近してチャージショットを発射する。3つの爆風がうまく重なれば成功だ。ラッキー編隊が全滅したあとに、中ボスが壊れて32～64倍の倍率がかかる。運がいいと80倍以上になることもあるぞ！



密着状態でチャージショットを撃ち、3つの爆風を重ねる

次に、左上からラッキー編隊が現れる。中ボスを破壊したあとすぐにためはじめていれば、ラッキー編隊が画面中央まできたころにチャージショットが最大レベルまでたまっているはず。画面中央まで編隊を引きつけてから、チャージショットを発射しよう。

このチャージショットで、ラッキー編隊に加えて、下から出現するザコも破壊することができる。また、ラッキー編隊の1機目が夢ちゃんを出すので、すかさず装着しよう。そして、上から出現するザコ、およびそのあとのザコ群をショットで撃ちまくる。



ミサイルを撃つ敵は、引きつけてから破壊するように

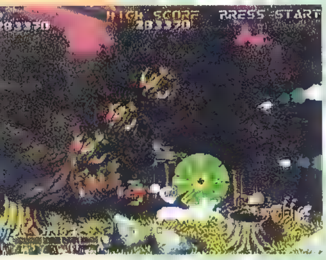
ミサイルを出してくるピンク色の敵は、ミサイルを出し終えるのを待ってから破壊。

ポイント③

ザコを吐き出すハッチのところをポイント③とする。

ここは、上から出てくるザコとハッチから出てくるザコに、チャージショットの爆風を1つずつ当てる。爆風が消えたあとザコ数機とハッチが残るので、ショットで破壊。

次に、上からラッキー編隊が出現。ラッキー編隊の右にいき、画面の下の方で待とう。



爆風をここに設置すれば、戦車とザコを一掃できるのだ

そして、後ろから追ってくるラッキー編隊を引きつけてから、地上にいる戦車めがけてチャージショットを発射し、編隊を巻きこむ。下に出る爆風だけを当てるのがミソだ。

爆風が消えたあと、画面の下の方に戦車が2台とザコが1～2機残るので、ノーマルショットで破壊しよう。上に現れたザコは残しておくこと。逆コの字を描くようにして、後ろから戻ってくるぞ。

ポイント④

2つ目のハッチからボスの前までがポイント④。

ポイント③の最後で残したザコが後ろから迫ってきたら、そのザコの下で待ち、ある程度引きつけてからチャージショットを発射。この時、正面の爆風がハッチに、下の爆風がハッチの手前の地面に当たるようにする（上の爆風は当てない）。うまくいくと、後ろから出てくるザコとハッチから出てくるザコを爆風だけで全滅させられるぞ。



この当て方がミソ。上の爆風が当たるとハッチが壊れてしまう

このあと、ステージ最後のザコの群れがエンジェルを出す。ザコを全滅させてから取り、ボス戦で夢ちゃんが出るように仕こんでおこう。

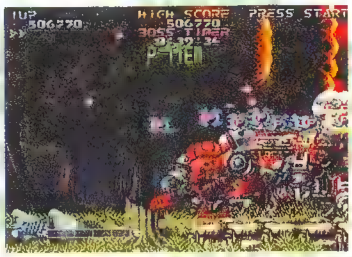
ボスに到達する前に45万～50万点あれば合格。

BOSS

ボス戦ではミサイルを破壊し続けて稼ぐ。タイムオーバー寸前まで粘ろう。

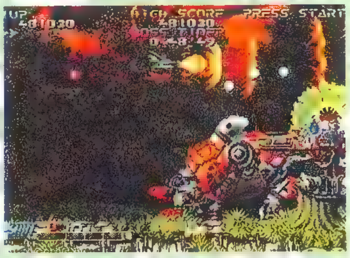
まず、ボスの上側のパーツをすばやく破壊しよう。そのあとは、ボスにあまりダメージを与えないようにしながら、ボスの後部から発射されるミサイルをラピッドショットで撃ち続ける。ラピッドショットの一番下の弾がボスにかするようにするといい。

夢ちゃんが出たら当然つけるわけだが、つけている間は、画面がアイテムで埋めつくされて弾が見にくく（というか、見えなく）なる。弾がくるタイミングに合わせて自機を上下に大きく動かしてうまくよけよう。アイテムも全部回収すべし。慣れるっきゃない！



弾が見にくくなるの図。慣れれば心の目で見えるようになる

また、たまにボスがミサイルを撃ちやめる時がある。この間にチャージショットをためておき、再びミサイルが出はじめた時にチャージショットを撃てば、さらに得点を稼ぐことができるぞ。



ミサイル発射口に爆風でフタをする。タイミングが重要だぞ

ミサイルが出なくなるタイミングと再び出はじめるタイミングは、パターンで決められている。ミサイルが出はじめるのは、ボスタイマーが50秒、33秒、17秒、1秒になった時の計4回。初めの3回は、ミサイル発射口にチャージショットの下の爆風を当てる。最後の1回は、ボスタイマーが1.5秒になった時にボスの正面でチャージショットを撃つと、ミサイル発射口にうまく爆風が重なる。



ボスが逃げる寸前にも、こうして爆風を当てて稼ぐべし

爆風を設置したら、少し待ってからショットを連射して、ボス本体も破壊しよう。

STAGE1クリア時のスコアは75万ぐらい。運がいいと80万点出ることもある。

STAGE2

ポイント①


2機目の大型機には、爆風を2つ当てるようにするといい

紫色の大型機が2機出るまでをポイント①とする。

最初にザコが数機出たあと、破壊可能弾を出す敵が出現。下に4機→上に4機の順だ。

まず下の4機の正面で待ち、破壊可能弾を撃ってきたら、少し引きつけてからチャージショットを発射しよう。

上の4機は、チャージショットのため時間が充分に取れないので、少しだけためたらすぐに発射し、チャージショットブレイクを使う。破壊可能弾が少し残るので、ノーマルショットで破壊しよう。

次は紫の大型機（1機目）。ミサイルをたくさん出してくるぞ。ラピッドショットで破壊して稼ごう。ただし、本体を長時間残しすぎると、前半部最後のジュエル×8が出なくなってしまう。ジュエルが2つ出現したあたりで本体も破壊しよう。

このあと、ザコの攻撃を挟んで、2機目の紫の大型機が出現。ここではチャージショットをためる時間があるので、ミサイルに倍率をかけつつ破壊しよう。この時、軽くラピッドショットを撃って大型機本体にダメージを与えておこう。調整がうまくいけば本体も爆風で壊れるので、倍率の分得点が稼げる。

ここでは、画面の上下から出てくるロボットにも注意。これらを破壊しそこねると、前半部最後のジュエルが出なくなる可能性が高くなるのだ。大型機にダメージを与えるついでに、ラピッドショットで破壊しておこう。

ポイント②

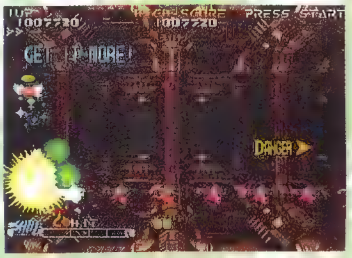
ザコの編隊が画面右から一直線に飛んでくるところがポイント②。

1つ目の編隊が現れたら、画面の左端、編隊のやや下で待ち、引きつけてからチャージショットを発射。すると、1つ目の編隊に上の爆風が当たり、遅れて現れる2つ目と3つ目の編隊に下の爆風が当たる。爆風が消えたあと、ザコが2~3機残るので、ノーマルショットで破壊しよう。ついでに、レーザーを撃つ緑色の敵も破壊しておく。



1~3番編隊には、このようにチャージショットを当てよう

4つ目の編隊が現れたら、今度は画面左端、編隊のやや上のラインで待つ。そして、編隊を引きつけてチャージショットを発射。これで、下の爆風が4つ目の編隊に、上の爆風が5つ目と6つ目の編隊に当たる。4つ目の編隊のザコが自機の真下にくるまで引きつけるのがコツ。



4~6番編隊はこの瞬間にチャージ発射。引きつけが肝心

ポイント③

前半部最後のザコラッシュがポイント③だ。直前のかたいザコ2機をラピッドショットで破壊したら、すぐにチャージショットをためておこう。

紫色のザコが現れて、破壊可能弾を撃ってきたら、3つの爆風がすべて破壊可能弾に当たるようにチャージショットを発射しよう。



破壊可能弾が広がってからチャージショットを撃てばいい

爆風が消えたらすぐに少しだけチャージショットをため、画面左上の方でチャージショットブレイクを発射。この時、右上からロボットが現れて弾をばらまくので、うまくすき間に入って避けよう。

チャージショットブレイクのタイミングがよければ、紫色のザコが出す破壊可能弾をほとんど破壊できるはず。残った分は、ノーマルショットを軽く撃って処理しよう。

ザコが出終わったあと、ジュエル×8が出現すればOK。

ここでエンジェルが出現していたら、チャージショットをためながら装着し、夢ちゃんを仕こんでおく。



前半部のラスト。このエンジェルで夢ちゃんを仕こんでおく

ポイント④

後半部分に入ったところをポイント④とする。

最初に多数ロボットが出現する。ポイント③でエンジェルを取っていたら、まずチャージショットブレイクを使い、残ったロボットはエンジェルが外れてから壊す。ポイント③でエンジェルが出なかった場合はここで出るので、ロボットを全滅させてから取って夢ちゃんを仕こむべし。

ここで夢ちゃんの出現位置を調整しておくのも重要。具体的には、ロボットからジュエルが出現したら、そこでショットを撃つのをやめ、残ったロボットは逃がしてしまうといい。これを怠ると、夢ちゃんが使うべきポイントの前に出てしまうぞ。

ポイント⑤

ピンクのロボットが4機出現するところ。仕こみが順調ならばこの前のザコで夢ちゃんが出ているはず。ロボットが出現する前に取っておこう。

このロボットたちはミサイルを大量に撃ってくるので、すべてショットで破壊して、出現したパワーアップアイテムを取りまくるべし。最初の2機が出すミサイルは引きつけてから破壊し、後からくる2機のミサイルは出現と同時に破壊していくといいだろう。



さっき仕こんだ夢ちゃんはここで使うのだ。美味、美味♡

ポイント⑥

ボス戦手前のザコラッシュがポイント⑥。

ここもポイント③と同じように、最初はチャージショットを使い、次にチャージショットブレイクを使う。もれた破壊可能弾とザコはノーマルショットで処理しよう。



ジュエルが画面中に散らばるように出現。逃しやすいので注意

ここはジュエルを落としやすい場面。効率よく回収するための移動ルートを素早く判断しよう。

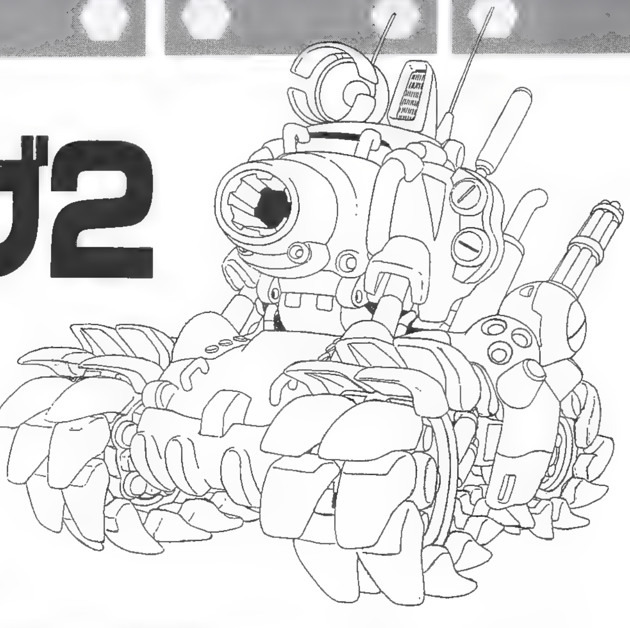
BOSS

第1形態は、素早くダメージを与えて秒殺する。先に尻尾を破壊しておくのも忘れずに。

第2形態では、下から出てくる機雷を撃って稼ぐわけだが、最後（2セット目の4回目）の機雷発射と同時にボスを第3形態に移行させると、タイマーボーナスを1万点ほど多く得られる（そのあとのレーザー攻撃が省略されるため）。大した稼ぎではないけど、成功するとちょっぴり得した気分になれる。

ステージ2クリア時のスコアは、運にかなり左右されるが、大体350万～380万といったところだ。

メタルスラッグ2 数値データ集



攻撃力データ

●プレイヤー

武器名	攻撃力
ハンドガン	10
手榴弾（直撃）	100
（爆風）	1
火炎瓶（直撃）	80
（炎）	15

●一文字百太郎

武器名	攻撃力
波動弾	10
旋風脚	48

●パワーUPガン

武器名【残弾数／連続取得時弾数】	攻撃力
ヘビーマシンガン【200／150】	10
フレイムショット【30／15】（頭）	30／1フレーム※2※3
（しっぽ）	1／4フレーム
ショットガン【30／10】	200
ロケットランチャー【30／20】（直撃）	30
（爆風1）	30
（爆風2以降）	10
レーザーショット【200／150】	8／1フレーム



●メタルスラッグ&乗り物

武器名	攻撃力
バルカン砲	10
ノーマルキャノン（直撃）	200
（爆風）	50
アーマーピアサー	300
メタスラアタック（画面全域・装甲敵無効）	10
（直撃）	400
（爆風・装甲敵無効）	100
キャメルスラアタック（人間敵貫通）	1
スラグフライヤー・ミサイル	100

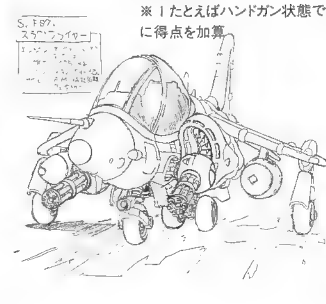
※2 攻撃力のあるしっぽを3個に1個生み出しながら移動※3「メタスラ2」は1秒間30フレーム

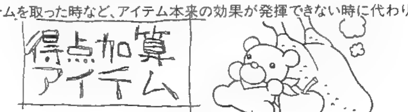
アイテムリスト

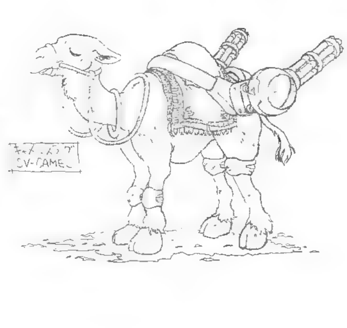
アイテム名	得点
無効化アイテム※1	1000
特別製人形	50000
特別製クマ	50000
特別製さかな	50000
特別製かえる／腐る	50000／10
特別製宝石・青	30000
特別製宝石・赤	30000
特別製宝石・黄	30000
特別製アジラビア宝	30000
くだもの／腐る	1000／10
缶詰／腐る	1000／10
かえる／腐る	500／10
パン／腐る	200／10
はな／腐る	100／10
人形	5000
クマ	5000
ブタ	1000
にく	1000
きのこ	1000
鳥の巣	1000
白さる	1000
黒さる	1000
痩身薬	1000
アジラビア宝	1000
大勲章	500

アイテム名	得点
へび	500
さかな	500
ニワトリ	500
社長のスーツケース	500
手紙	300
ネクストミート	300
大根	300
白菜	300
すいか	300
蜜汁叉焼包	300
宝石・青	100
宝石・赤	100
宝石・黄	100
聖水	100
ねこ	100
人参	100
バナナ	100
リンゴ	100
コイン（連鎖効果あり）	10
1本バナナ	10
うんこ	10
小勲章	10
魔王のランプ	10
げんき卵	10
病み卵	0

※1 たとえばハンドガン状態で銃弾補充アイテムを取った時など、アイテム本来の効果が発揮できない時に代わりに得点を加算







耐久力データ

データのみかた

表中の「レベル」はアーケードにおけるCPUの難易度で、1～8まで存在する（通常設定はレベル4）。

家庭用の場合はEASY＝1、NORMAL＝3、MVS＝4、HARD＝6に相当する。ちなみにCD版のコンバットスクールはMVS（レベル4）固定。

同じレベルで2段に分かれているものは上段が1人プレイ時、下段が2人プレイ時の耐久力。

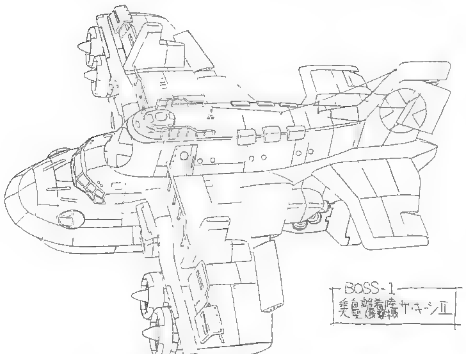
また、A、B、Cと分かれている物は見た目は同じだが耐久力が違う物（ボスには存在しない）。

ボスのところで「～モード突入残り耐久力」とあるのは、ボスがこの数値以下になるとそのモードに移行する耐久力をさす。

怒りモード突入残り耐久力

レベル		耐久力
1～2	1P	1000
	2P	2000
3～4	1P	2000
	2P	3000

レベル		耐久力
5～6	1P	2500
	2P	3500
7～8	1P	3000
	2P	4500



MISSION 2 ボス／アッシ・ネーロ

本体

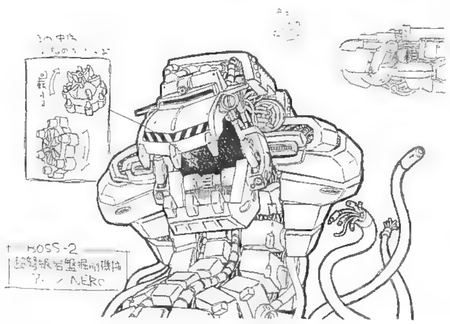
レベル		耐久力
1～2	1P	1500
	2P	3500
3～4	1P	3500
	2P	5000

レベル		耐久力
5～6	1P	5000
	2P	6000
7～8	1P	6000
	2P	7000

ミサイル

レベル		耐久力
1～4	1P	10
	2P	10
5～6	1P	20
	2P	30

レベル		耐久力
7～8	1P	30
	2P	50

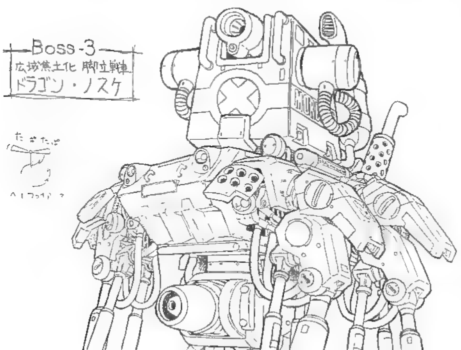


MISSION 3 ボス／ドラゴン・ノスケ

本体

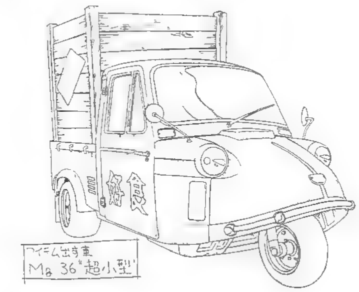
レベル		耐久力
1～2	1P	5000
	2P	7000
3～4	1P	5500
	2P	7500

レベル		耐久力
5～6	1P	6000
	2P	8000
7～8	1P	7000
	2P	9000



MISSION 4／ミゼット

レベル		耐久力 A	耐久力 B
共通	1P	100	200
	2P	150	250



MISSION 4／香港船

レベル		耐久力 A	耐久力 B
共通	1P	500	700
	2P	700	900

MISSION 5-2／最後の扉

レベル	耐久力
共通	80

MISSION 5-3／最初の扉

レベル	耐久力
共通	80

MISSION 5-3 ／鉄格子（1つ目のみA）

レベル		耐久力 A	耐久力 B
1～2	1P	80	120
	2P	120	160
3～4	1P	120	160
	2P	160	200

レベル		耐久力 A	耐久力 B
5～6	1P	160	200
	2P	200	240
7～8	1P	200	240
	2P	240	280

MISSION 6 中ボス ／アレン・オニール軍曹

レベル		耐久力
1～2	1P	300
	2P	500
3～4	1P	500
	2P	700

レベル		耐久力
5～6	1P	700
	2P	900
7～8	1P	900
	2P	1100

MISSION 6-2 ／基地内部、制御室&潜水艦艦橋

レベル	耐久力
共通	240

MISSION 1 ボス／ザ・キーシII 本体（エンジン含む）

レベル		耐久力
1～2	1P	2000
	2P	3500
3～4	1P	3000
	2P	4500

レベル		耐久力
5～6	1P	4000
	2P	5500
7～8	1P	5000
	2P	6500

エンジン

レベル	耐久力
共通	1000

一般歩兵の転がり爆弾

レベル		耐久力 A	耐久力 B	耐久力 C	耐久力 D
1～2	1P	100	100	100	100
	2P	100	100	100	100
3～4	1P	130	130	100	100
	2P	140	140	100	100
5～6	1P	150	150	100	100
	2P	170	170	100	100
7～8	1P	200	200	100	100
	2P	220	220	100	100

土のう（初期状態）

レベル	耐久力
共通	150

土のう（半壊後）

レベル	耐久力
共通	100

MISSION 1／砦

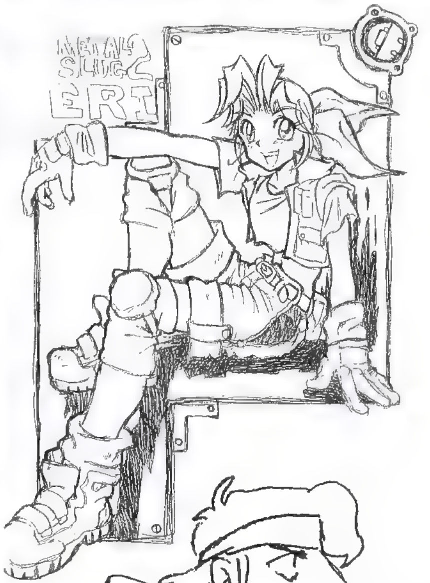
レベル		耐久力
共通	1P	150
	2P	300

MISSION 1／壷リヤカー

レベル	耐久力
共通	100

MISSION 4／建造物

レベル	耐久力
共通	100









装甲

レベル	耐久力
1～2	200
3～4	250
5～6	300
7～8	350

MISSION 6 ボス／ラグネーム

本体(中型UFO)

レベル		耐久力
1～2	1P	4500
	2P	6500
3～4	1P	6500
	2P	8500

レベル		耐久力
5～6	1P	7000
	2P	9000
7～8	1P	7500
	2P	9500

発狂モード突入残り耐久力

レベル		耐久力
1～2	1P	2500
	2P	3500
3～4	1P	3000
	2P	3700

レベル		耐久力
5～6	1P	3200
	2P	4000
7～8	1P	4500
	2P	4700

マザーラグネーム(母船)

レベル		耐久力
1～2	1P	4500
	2P	6500
3～4	1P	6500
	2P	8500

レベル		耐久力
5～6	1P	7000
	2P	9000
7～8	1P	7500
	2P	9500

前半戦ミニUFO・サーチ撃ち(ホワイト型多数)

レベル	耐久力
共通	100

前半戦ミニUFO・水平撃ち(ホワイト型1匹)

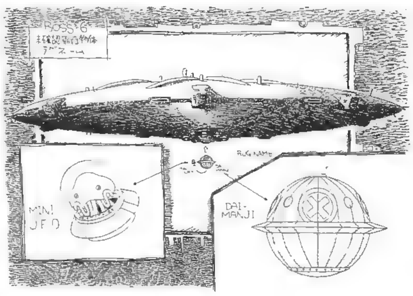
レベル		耐久力
1～2	1P	200
	2P	450
3～8	1P	250
	2P	450

後半戦ミニUFO・サーチ撃ち2
(ブラックタイガー)

レベル		耐久力
共通	1P	320
	2P	450

後半戦ミニUFO・サーチ撃ち
(ブラックタイガーmk2)

レベル		耐久力
1～2	1P	300
	2P	500
3～8	1P	320
	2P	500



怒りモード突入残り耐久力

レベル		耐久力
1～4	1P	2500
	2P	3500
5～6	1P	3000
	2P	4000

レベル		耐久力
7～8	1P	4000
	2P	4500

MISSION 4 ボス／ビッグ・シェイ

本体

レベル		耐久力
共通	1P	6000
	2P	8000

怒りモード突入残り耐久力

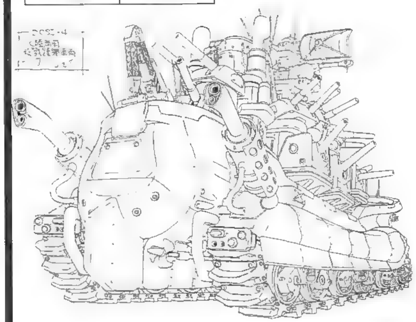
レベル	耐久力
共通	4300

発狂モード突入残り耐久力

レベル	耐久力
共通	3000

砲台

レベル	耐久力
共通	500



MISSION 5 ボス／穂積

本体

レベル		耐久力
1～2	1P	3000
	2P	5000
3～4	1P	5000
	2P	7000

レベル		耐久力
5～6	1P	6000
	2P	8500
7～8	1P	7000
	2P	9800

怒りモード突入残り耐久力

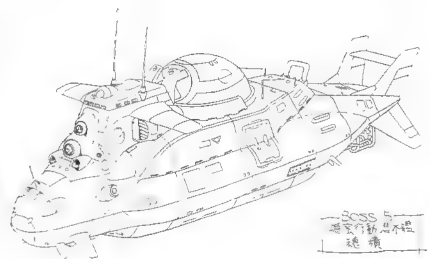
レベル		耐久力
1～2	1P	1500
	2P	2500
3～4	1P	4000
	2P	6000

レベル		耐久力
5～6	1P	5000
	2P	7000
7～8	1P	6500
	2P	9000

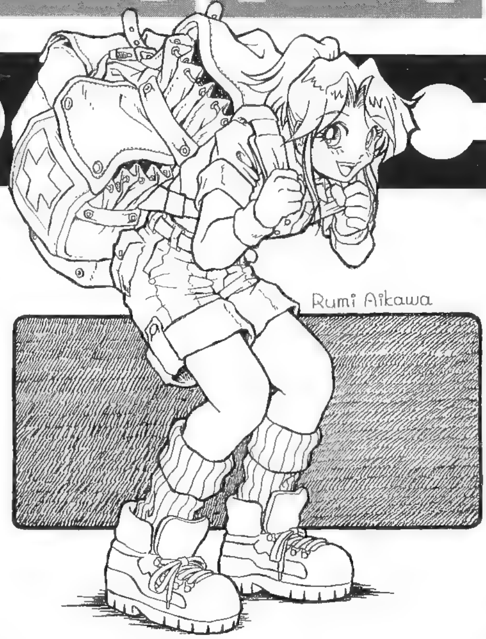
発狂モード突入残り耐久力

レベル		耐久力
1～2	1P	700
	2P	1200
3～4	1P	2500
	2P	4000

レベル		耐久力
5～6	1P	3500
	2P	5000
7～8	1P	5000
	2P	7000



捕虜名リスト（全1002名）



サマーヴィル
サミュエルソン
サラ
サリヴァン
サルペドン
サワイ
サンジョウ
サンタヤーナ
サンド
ザーヒル
ザイデン
ザウケン
ザムチョフスキー
シェーンコップ
シェアーズ
シェストフ
シェリフ
シャフト
シャポーテ
シャルチアン
シューマッヒャー
シューラー
シュヴァルツ
シュターデン
シュタインメッツ
シュトックハウゼン
シュトライト
シュナイダー
シートン
シーボーグ
シイナ
シジュポス
シズレー
シトレ
シバキ
シモン
シラトリ
シルヴァヌス
シルヴェイター
シレノス
シン
シンクレイア
シンジョウ
シンプソン
ジェットストーン
ジェームス
ジェイソン
ジェファーソン
ジャウレンスキー
ジャクソン
ジャミル
ジャムメス
ジュピター
ジョージィ
ジョースター
ジョーンズ
ジークフリード
ジンツァー
ジンボ
スウィーズィ
スキュラ
スコット
スコセッシ
スゴウ
スズキ
スズハラ
スズムラ
クリオ
クリスチアン
クレイブランド
クレオン
クローネンバーグ
クロオカ
クロケット
クロダ
クロノス
グ
グッドイヤー
グッドマン
グーテンゾーン
グーデリアン
グアン
グエン
グラッドストーン
グラッドマン
グラス
グラナダ
グリューネマン
グリューネワルド
グリース
グリーン
グリーンヒル
グリゴロビッチ
グリフィス
グリルパルツァー
グレーブ
ケーペウス
ケイロン
ケスラー
ケルコベス
ケレース
ケンガミネ
ケンタウロス
ケンダール
ケント
ケンプ
コットン
コッポラ
コーネフ
コイソ
コウダ
コウメイ
コウリー
コオロギ
コクラン
コズロフ
コティ
コナリー
コノエ
コヤマ
コンドウ
ゴダイ
ゴトウ
ゴルゴン
サイ
サイオンジ
サイレン
サウスワース
サカグチ
サギノミヤ
サジアント
サチュロス
サトゥルヌス
サトウ
サド
ガッサー
ガーフィールド
ガイア
ガウリッチ
ガニュメデス
ガモウ
ガラテア
ガルスキー
ガルブライス
ガロード
キャザー
キャゼルヌ
キャメロン
キャリングトン
キャントン
キューピッド
キューブリック
キュクロプス
キース
キーナン
キクニ
キシ
キスリング
キタ
キノ
キヤマ
キリヤマ
キルク
キルケイス
キルシェ
キルヒアイス
キン
キング
キングストン
キンゼイ
ギャラップ
ギッシング
ギエム
ギディングス
ギブス
ギルガメッシュ
ギルバート
クァズン
クーパー
クーベルタン
クーリッジ
クーリッヒ
クーリー
クーレングス
クアン
クイ
クイリーノ
クインシー
クオーク
クオン
クサマ
クジョウ
クジライ
クナップシュタイン
クブルスリー
クラッッツァー
クラップスカイヤ
クラップフ
クラーク
クリュタイムネストラ
クリップス
クリーマー
オクイ
オケニアス
オコナー
オズボーン
オズム
オチョア
オデュッセウス
オトナシ
オニール
オフレッサー
オブライエン
オムファーレ
オヤビン
オリヴァー
オリオン
オリカサ
オルフェウス
オルラウ
オレステス
オレンジ
オンディーヌ
カッサンドラ
カッセル
カークス
カーティス
カーネギー
カーバイグナク
カーブース
カーペンター
カーマイケル
カール
カールセン
カイオウ
カイダ
カイフ
カオス
カカオ
カガチャン
カコウトン
カサハラ
カザミ
カシオペイア
カシワギ
カストール
カタヤマ
カツラギ
カトー
カトル
カドモス
カナイ
カノーヴァ
カプール
カミジョウ
カミラ
カラカラ
カリオペ
カリベ
カルカス
カルダーノ
カルナップ
カルバー
カルビン
カローン
カロテルス
カワイ
カンウ
カンバーランド
カンパネルラ
ウオーターメロン
ウスタ
ウチダ
ウチヤマ
ウメザワ
ウラノス
ウランフ
ヴァーレン
ヴァイグニード
ヴァリモント
ヴァルカン
ヴァルキューレ
ヴァレーゼ
ヴァン
ヴィーナス
ヴェーラー
ヴェスプチ
ヴェルナー
ヴォエイコフ
ヴォレット
エウブロシュネ
エウメニデス
エウリュステウス
エウリュディーケ
エウリュノメ
エウリッチ
エウロタス
エウロパ
エヴァレット
エキドナ
エコー
エジソン
エダ
エテオクレス
エドワード
エニル
エピメテウス
エベンス
エポゴノイ
エマーソン
エリー
エリオット
エリザルデ
エルトン
エルマン
エルラッハ
エレクトラ
エレバス
エロース
エンダース
エンディミオン
オッペンハイマー
オーウェン
オーデュボン
オートモ
オーベルシュタイン
オールポート
オイカワ
オイディプス
オオクマ
オオバリ
オオヒラ
オオヤブ
オカノ
オガサワラ
オガタ
オガワ
オキヌ
アンナ
アンヌ
アンノ
アンフィオン
アンフィトリオン
アンフィトリテ
イェウエット
イェンナー
イーストウッド
イーストマン
イーストレイク
イードメネウス
イールウッド
イオラオス
イカリ
イカロス
イケダ
イシバシ
イジュウイン
イスルギ
イチノセ
イチモンジ
イトウ
イナダ
イノウエ
イノマタ
イピゲネイア
イブキ
イブン
イマガワ
イヤーンI
イリス
イルジン
イワシゲ
イングラム
ウィリス
ウェブスター
ウォーヴァー
ウォーデン
ウーフェイ
ウーワイワ
ウイッツレーベン
ウイッティ
ウイットフォーゲル
ウイリアムス
ウイルソン
ウインクラー
ウエスト
アトラス
アトリー
アトレウス
アドニス
アドメトス
アドラストス
アフロディテ
アブー
アベ
アポロ
アマギ
アマゾン
アマノ
アマルティア
アミー
アメリア
アヤナミ
アラガネ
アラキ
アラクネー
アラルコン
アリー
アリアドネ
アルクマイオン
アルクメネ
アルケスティス
アルゴス
アルスラーン
アルテミス
アルトリッチ
アルトリンゲン
アルビー
アルマグロ
アルレッシャ
アレクセイエフ
アレトゥーサ
アレン
アワーズ
アンキセス
アンスバッハ
アンタイオス
アンティオコス
アンティゴネ
アントニオ
アンドウ
アンドロクレス
アンドロマケ
アンドロメダ
M. アジア
アッシュビー
アッテンボロー
アッバース
アップルトン
アークエンゼル
アークライト
アーザード
アーノルド
アイアコス
アイアス
アイオッフェ
アイオロス
アイギストス
アイゲウス
アイスキュロス
アイスビール
アイスムタ
アイゼナッハ
アイダ
アイネイアス
アイノ
アイハウッド
アイハラ
アイヘンドルフ
アイルトン
アウトリュコス
アオイ
アオバ
アカーテース
アカギ
アガトダイモン
アガメムノン
アキモト
アキレウス
アクタイオン
アグニール
アグラウロス
アグリバイ
アケオロス
アシュレイ
アシカガ
アシダ
アスカ
アスクレピオス
アステリア
アダムス
アテナ

リャン
リュッケ
リューマン
リュウビ
リョウ
リョフ
リッチ
リッパ
リー
リーア
リアザノフ
リウター
リリーナ
リン
リンツ
ルー
ルーカス
ルーケティア
ルビンスキー
ルファーブル
レイ
レイブル
レイン
レベデフ
レペシンスカイヤ
レムス
レモン
レンネンカンプ
ロックウェル
ロッポンギ
ローエングラム
ロイエンタール
ロクタ
ロクドウ
ロゾフスキー
ロドリゲス
ロペス
ロボス
ロボロフスキー
ロマショフ
ロマン
ロムスキー
ロムルス
ワッツ
ワード
ワーナー
ワツキ
ワラジャー
ヒャクタロウ
アイカワ　ルミ

ヤーカーブ
ヤオ
ヤガミ
ヤクボフスキー
ヤヌス
ヤマグチ
ヤマダ
ヤマデラ
ヤン
ユッケン
ユージン
ユーノ
ユーリ
ユアン
ユングカインド
ヨッハム
ヨーゼフ
ヨカステ
ヨコシュー
ヨコシマ
ヨコタ
ヨシイ
ヨシダ
ヨツヤ
ヨネウチ
ヨン
ラッツ
ラップ
ラーテルエース
ラーナーデ
ラーマーヌジャ
ライ
ライトマン
ライミ
ライラ
ラインハルト
ラウ
ラウックス
ラオコーン
ラオメドン
ラダマンタス
ラドロフ
ラビニア
ラングレー
ランシング
ランスロット
ランデ
ランディーノ
ランディス
ランドル

ミタカ
ミダス
ミツイシ
ミツル
ミナミ
ミナモト
ミネルバ
ミノス
ミノタウロス
ミヤザキ
ミヤザワ
ミヤムー
ミラーナ
ミリウコフ
ミンツ
ムーア
ムライ
ムラサメ
ムラヤマ
メックリンガー
メーメット
メイオウ
メイクディル
メガイラ
メタスタジオ
メデイア
メドゥサ
メネラオス
メビウス
メムノーン
メランプス
メリーガー
メルカッツ
メルカトール
メルポメネ
メルル
メントール
モース
モートン
モーボント
モモト
モリ
モリカワ
モリタ
モルガ
モルト
モルフェウス
モロボシ
ヤッドガルド
ヤーイル



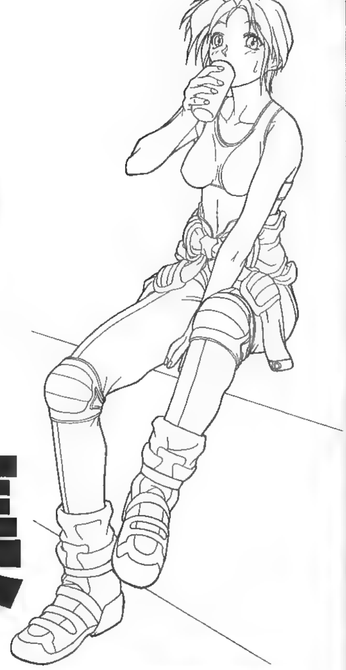
ベッショ
ベイ
ベレロフォーン
ペーターゼン
ペーレウス
ペネロペ
ペリアス
ペルセウス
ペルセポネ
ペンテウス
ペンテスィレア
ホー
ホーウッド
ホームズ
ホアン
ホソカワ
ホソノ
ホフマイスター
ホラキ
ホランド
ホンゴウ
ボウリー
ボネット
ボルタ
ボルテック
ボルトウッド
ボレーシャ
ボロディン
ポーモーナ
ポセイドン
ポノマレフ
ポプラン
ポポフ
ポミャロフスキー
ポランスキー
ポリュクセネ
ポリュドロス
ポリュネイケス
ポリュペモス
ポルクス
ポルコ
ポルス
マッカデュー
マー
マーキュリー
マーシャス
マーズ
マーラヴォーヤ
マイヤ
マカパガル
マクティアナン
マシュンゴ
マツカタ
マツモト
マモト
マリーンドルフ
マリア
マリアッチ
マリネッティ
マリネスク
マリノ
マルチナ
ミューゼル
ミュセス
ミュナドス
ミュラー
ミッターマイヤー
ミカイロフ
ミカミ
ミキ
ミキモト
ミコヤン
ミズタニ
ミズノ

ファインマン
ファエートン
ファエドラ
ファム
ファラデー
フィッシャー
フィールズ
フィア
フィネウス
フィレモン
フィロメラ
フェーベ
フェアチャイルド
フェトラクタ
フェドロフ
フェリエス
フェルナンデス
フェロモン
フォーク
フォーゲル
フォーチュナ
フォボス
フォルケン
フーセネガー
フクダ
フクミミ
フユツキ
フリュード
フルハシ
フルパス
フルブライト
フレーゲル
フレイア
フレデリック
フレミング
フローラ
ブッコロス
ブーチャン
ブーツホルツ
ブチョ
ブラッキー
ブラックカフェ
ブラッドジョー
ブラウヒッチ
ブラムハート
ブリトマルティス
ブレンターノ
ブロンズ
プーシキン
プシュケ
プチアチン
プドフキン
プファイファー
プラム
プリアポス
プリアム
プルート
プレイアデス
プロクルステス
プロセルピナ
プロテウス
プロメテウス
ヘーパイストス
ヘーベ
ヘーリオス
ヘーロー
ヘカテ
ヘクトル
ヘスティア
ヘスペリデス
ヘラ
ヘラクレス
ヘルミオネ
ヘルメス

ハットリ
ハーリン
ハイアシンス
ハイジア
ハイネル
ハウプト
ハウプトマン
ハシモト
ハデス
ハトヤマ
ハヌマンタイヤ
ハネダ
ハマダ
ハヤシ
ハラ
ハルバーシュタット
ハルモニア
ハン
バァン
バッカス
バーナード
バーバヤーガ
バーホーベン
バイエルライン
バク
バグダッシュ
バチョウ
バルダル
バンディット
バンデラス
パイ
パエッタ
パシファエー
パストーレ
パトリチェフ
パトロクロス
パフェ
パラメデス
パリス
パン
パンドラ
ヒュアデス
ヒュウ
ヒュウガ
ヒュプノス
ヒュペリオン
ヒュメン
ヒッチコック
ヒッポリュテ
ヒイロ
ヒガシ
ヒサカワ
ヒトミ
ヒノ
ヒポダメイア
ヒヤマ
ヒルデスハイム
ビューロー
ビュコック
ビュロライネン
ビッグパワー
ビッテンフェルト
ビタール
ビダン
ピャン
ピーチ
ピグマリオン
ピタゴラス
ピラデス
ピロクテテス
ピン
ファーナス
ファーブル
ファーレンハイト

テティス
テミス
テルプシコレ
テレマコス
テンオウ
ディッケル
ディオニュソス
ディオネ
ディド
ディランドゥ
デュオ
デーメーテール
デイアネイラ
デイポボス
デカチン
デカルト
デニーロ
デパルマ
トゥルナイゼン
トール
トウタク
トガシ
トクガワ
トクヒロ
トダ
トニヤ
トモエ
トランクス
トリトン
トリプトレマス
トリヤマ
トレーシー
トロワ
ドーソン
ドナー
ドモン
ドリュアス
ドレウェンツ
ドロイゼン
ドロシー
ナッキー
ナッタ
ナーファイアド
ナイアス
ナイセバッハ
ナウシカア
ナカガワ
ナカソネ
ナカツカ
ナカヤマ
ナグラ
ナナオ
ナニワ
ナルキッソス
ニャンダバー
ニオベ
ニケ
ニシ
ニシダ
ニノミヤ
ニルソン
ニワノ
ニンジャ
ニンフ
ヌル
ネッソス
ネオプトレモス
ネストル
ネプチューン
ネメシス
ネモシーネ
ネレイス
ノイン
ノマ

スターフルーツ
ストークス
ストーン
ストロベリー
スノウビット
スフィンクス
ズァウレス
ズィエン
ズオン
セイア
セキ
セキトバ
セキヤ
セミラミス
セラヴィ
セレーネ
セントピエール
ゼークト
ゼクス
ゼトス
ゼフィルス
ソウソウ
ソウリュウ
ソガ
ゾンネット
ゾンネンファルス
ゾンバルト
ターナス
タイタン
タエコ
タカダ
タカハシ
タカハラ
タグチ
タケシタ
タケダ
タケヒラ
タダノ
タナカ
タランティーノ
タリヤ
タンタロス
ダイアナ
ダイダロス
ダイミョー
ダテ
ダフニス
ダモクレス
ダンテ
チェン
チャップマン
チャチャ
チャン
チューイー
チュージ
チュウ
チュテ
チョウ
チョウウン
チョウセン
チョウヒ
チョンベ
チマツリ
チミノ
ツィルナーナ
ツキノ
ツギハラ
ツチヤ
ツルオカ
ティファ
テュンダレオス
テイレシアス
テオパネ
テセウス



ブレイジングスター
BLAZINGSTAR
数値データ集

自機攻撃力データ

DINO135

ノーマルショット		1	
ラピッドショット	レベル1	0.5	
	レベル2	1	
	レベル3	1.5	
	レベル4	2	
チャージショット	拡散弾	8	
	中心波動砲レベル1	6	
	中心波動砲レベル2	18	
	中心波動砲レベル3	32	
	中心波動砲レベル4	46	
チャージショットブレイク／貫通弾 （ブレイク時も中心の波動砲の威力は変化なし）		0.25	☆
イオ	ショット	1	
	本体	0.33	☆

DINO246

ノーマルショット		1	
ミサイル	レベル2	3	
	レベル3	4	
	レベル4	5	
ラピッドショット	レベル1	0.5	
	レベル2	1	
	レベル3	1.5	
	レベル4	2	
チャージショット	波動砲レベル1	10	
	波動砲レベル2	25	
	波動砲レベル3	40	
	波動砲レベル4	55	
チャージショットブレイク（爆風）		0.33	☆
イオ	ショット	1	
	本体	0.33	☆
ボイジャー	本体	0.25	☆

☆…敵にヒットしている間、毎フレームダメージを与える

ヘルハウンド

ノーマルショット		1	
ラピッドショット		1.25	
ミサイル	ノーマルショット時	1	
	ラピッドショット時	1.5	
チャージショット		6.5	
チャージショットブレイク		2.5	

ウィンディナ

ノーマルショット		1	
ラピッドショット		1.25	
チャージショット	ヒット時	10	
	スプレッド時	0.25	☆
チャージショットブレイク	ヒット時	2	
	スプレッド時	0.125	☆

アリュスティルム

ノーマルショット		1.5	
ラピッドショット	ヒット時	3	
	貫通時	0.25	☆
チャージショット		2.5	☆
チャージショットブレイク		2	☆

ペプロス

ノーマルショット	1	
ラピッドショット	3	
チャージショット	3.5	
チャージショットブレイク	3	

▶ブレイジングスター数値データ表

その他

ヘルハウンド&ペプロスについて
ヘルハウンドとペプロスのチャージショットは波動砲を何発も発射するが、実際に敵の倍率を上昇させるのは1つの同じ波動砲が敵を貫通していった時のみ（つまり、直進上の敵でしか倍率アップは望めない）。
敵の配置によってはチャージショットは有効だが、場所によってはブレイクを使い、ジュエルやパワーアップで硬直をキャンセルしていったほうが点数が稼げる。

ウィンディナについて
ウィンディナのチャージショットは敵などに当たると爆発し、敵を巻きこんで得点倍率を上げるが、敵の速度よりウィンディナのショットの方が速いので、いい気になって撃ちまくっていると、爆発に巻きこんで倍率が上がる前に敵を倒してしまうので注意。

アリュステイルムについて
アリュステイルムのチャージショットブレイクの「ソードフィールド」は無敵ではない。レーザーや堅い敵は抜けてくるのだ。

DINO135&DINO246について
どちらのチャージショットもヘルハウンド&ペプロス同様、直線上に並んだ敵でしか倍率アップが望めない。
246はブレイクさせると硬直が長いし倍率が低いので考え物だが、135はブレイク時の倍率も高いし、スプレッドショットが敵を貫通するようになるので、うまいタイミングでブレイクさせれば、点数稼ぎにも一点集中攻撃にも使えるはず。

DINO246のボイジャーについて
DINO246のボイジャーで敵を倒しても、得点倍率が上昇する。

DINO135&DINO246のイオについて
DINOシリーズがパワーアップした時につくイオ（オプション）は、基本的には自機の移動方向と反対方向に向きを変えるが、自機が連射ショット状態（ラピッドショット状態）になると、その時の方向に向きが固定される。

ステージ1・フィッター
ステージ1の最初、戦艦から上昇してくる敵（フィッター）は、処理の都合上、倍率が表示されていないが、ちゃんと倍率はかかる。

ステージ2・扉
ステージ2の中盤に出てくるコロニーのシャッターは、自分で破壊することはできないが、ショット1発につき10点入る。判定は3枚の扉すべてに存在している。ちなみに扉を破壊するボスのレーザー攻撃にHITはない。

ステージ3・LUCKYパネルのYについて
ステージ3の「Y」パネルは、ボスの第1形態（壁に張り付いている）時の地面中央のハッチから出てくるボーナス編隊を倒すと出現する。

ステージ4・中ボスの脱出ポッド
ステージ4の序盤に出てくる中ボス（ロイヤル・バント）は、最初のななめレーザー攻撃から機雷バラマキジャンプまでを1周として、全部で3周攻撃をする。この時、何週目で中ボスを倒したかによって、中ボス破壊後、脱出ポッドの点数が変化する（詳細はスコア表参照）。

デコイアイテム
2Pプレイ時に現れるデコイアイテムを取ると、一時的に自機の移動速度がアップする。

ボーナスジュエル得点リスト
8個続けて取るごとにレベルが1上昇し、1回でも取り逃がすことで1下がる。コンティニューするとレベル1に下がる。

レベル1	300
レベル2	500
レベル3	800
レベル4	1000
レベル5	2000
レベル6	3000
レベル7	4000
レベル8	5000
レベル9	8000
レベル10	10000
レベル11	20000
レベル12	30000
レベル13	40000
レベル14	50000
レベル15	60000
レベル16	81560

難易度変化量

パワーアップアイテム取得時	+1
ボーナスジュエル取得時	+0.07812500465661
デコイ／ステルス取得時	+0.09375000558794
ラッキーアイテム取得時	+3
爆発1回につき	+0.00001525878997
やられ時	−4
チャージショット1回につき	+0.01562500093132
ブレイクショット1回につき	+0.07812500465661
敵1匹につき	+0.0039062502328

※難易度MAXは255。スタート時の難易度はレベルによって異なる。

プレイヤー時間関係（単位:int=1/60秒）

プレイヤーの無敵時間		180
チャージショット後のため禁止期間	ヘルハウンド	30
	ウィンディナ	8
	アリュステイルム	4
	ペプロス	30
	DINO135	10
	DINO246	0
チャージショットブレイク後のため禁止期間	ヘルハウンド	240
	ウィンディナ	90
	アリュステイルム	180
	ペプロス	140
	DINO135	160
	DINO246	320
ペプロス／ヘルハウンドのブレイク最小時間（これ以下だとブレイク不可）		15

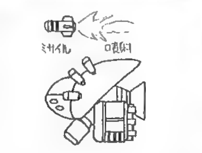
プレイヤー定数関係

ためパワー上昇値 ※毎フレーム（1／60秒）	ヘルハウンド	3
	ウィンディナ	4
	アリュステイルム	2
	ペプロス	4
	DINO135	4
	DINO246	3
ゲージ回復量	パワーアップアイテム取得時	64
	ボーナスジュエル取得時	32
ゲージ最大量		288
最小ためパワー（これ以下ではチャージショット発射不可）		48

ボス変形タイマー（単位:秒）

1面ボス	逃げ（自爆）までの時間	60	
2面ボス	ロボット→飛行形態	40	
	飛行形態→最終形態	30	
	最終形態→逃走	27	
3面ボス	第1形態→第2形態	30	
	第2形態→第3形態	60	
	第3形態→自爆	60+	（+第2形態残り時間）
4面ボス	飛行形態→ロボット形態	48	
	ロボット形態→逃走	48	
5面ボス	登場→逃走	−	（攻撃が3ループしたら逃走）
6面ボス	第一艦橋→自爆	90	
7面ボス	第1形態→追尾胎児	60	
	追尾胎児→突撃胎児	32	
	突撃胎児→最終形態	32	（最終形態は自爆しない）

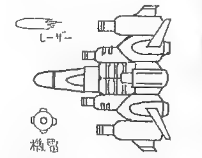
敵キャラ耐久力(HP)&スコア



エイリアン

本体			ミサイル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
10	80	○	1	20	○

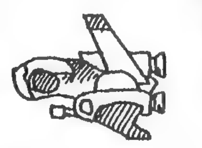
1面などに出てくるミサイルを3発撃ってくるザコ



ビローグ

本体			機雷		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
48	150	○	1	30	○

レーザーと機雷を撃つ中ザコ



サニー

HP	スコア	倍率
1	50	○

1面の序盤に編隊を組んで飛来するザコ



メーヴェル

HP	スコア	倍率
4	60	○

5面の潜水艦の上などに乗っている小さな砲台

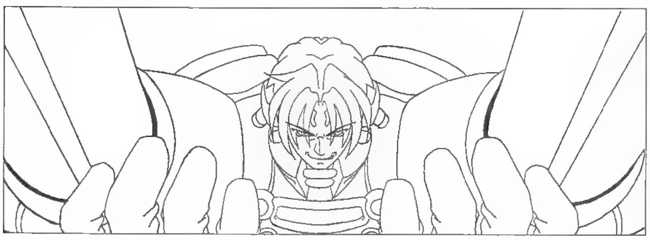


バイパー

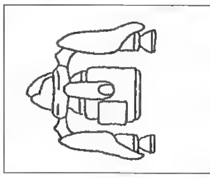
Aタイプ			Bタイプ		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
32	160	○	32	180	○
弾を上下にばらまくロボット			前方に拡散弾を撃つロボット		

Cタイプ			Dタイプ			ミサイル大		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
32	200	○	40	150	○	2	30	○
スプレッドボムを撃つロボット			ミサイルを撃つロボット					

ミサイル小		
HP	スコア	倍率1
20	○	



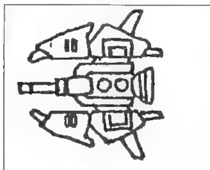
共通敵



アイテムキャリアー

HP	スコア	倍率
1	80	○

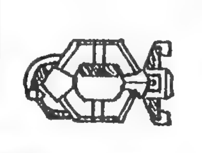
アイテムを運んでくる愛い奴



マージ

HP	スコア	倍率
1	50	○

クルクル前方から飛来してくる黄色のザコ



プラティン

HP	スコア	倍率
1	60	○

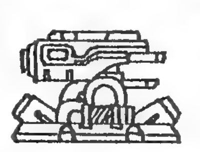
LUCKYボーナスを運んでくるザコ



マーチ

HP	スコア	倍率
1	30	○

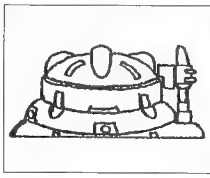
1面のハッチから大量に出てくる小さく赤いザコ



プレグフロー1

HP	スコア	倍率
8	60	○

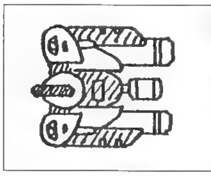
3面に点在する長方形の筒状の茶色い砲台



ポール

HP	スコア	倍率
32	60	○

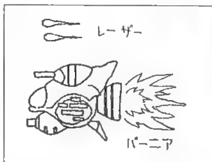
マーチの出てくるハッチ



バラキ

HP	スコア	倍率
5	60	○

1面の森の入口付近に出てくる緑色のザコ

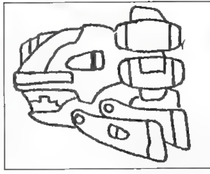


Q太

HP	スコア	倍率
3	70	○

2連レーザーを撃ってくるザコ

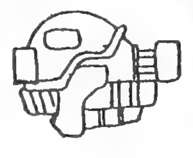
STAGE1



ノヴァ

HP	スコア	倍率
3	60	○

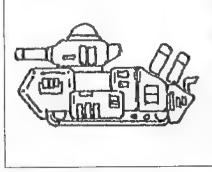
地面の上を走っていて上昇してくるザコ



アルゴN-1型

HP	スコア	倍率
1	50	○

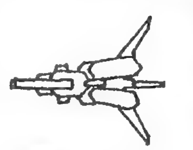
ホーミングしてくる金色のザコ



ターシー

車体			砲台		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
4	70	○	3	50	○

茶色い戦車



フィッター

HP	スコア	倍率
1	50	○

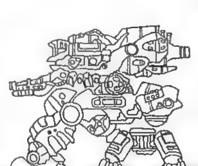
序盤の戦艦（ガレアス）から出てくるザコ



ビクトル

本体			弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
64	500	○	1	10	○

中ボスのロボット



ユーゴー

上半身			下半身		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
512	60000	−	420	30000	−

STAGE 1 ボス・陸上戦艦

銃			機雷			ミサイル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
160	500	○	4	30	○	1	20	○



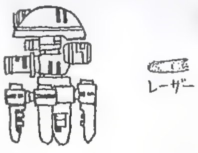
STAGE2



ジャク

本体			弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
2	70	○	1	10	○

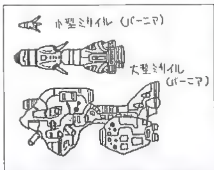
画面奥から手前に拡大してきて水色の弾を撃つザコ



タコ

HP	スコア	倍率
3	80	○

緑色のレーザーを放つ空中砲台



ドール

本体			大型ミサイル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
110	250	○	8	50	○

手前から飛来して、ミサイルを大量にばらまく大型艦

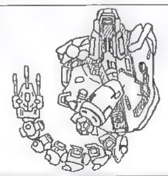
小型ミサイル		
HP	スコア	倍率
1	20	○



バイパー2面扉タイプ

HP	スコア	倍率
10	100	○

2面の扉にだけ出てくるロボット



ゾラ

ロボット本体			尻尾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
480	10000	−	192	8000	−

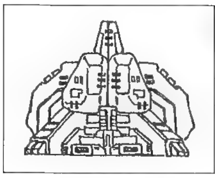
STAGE 2 ボス

右手			左手			飛行形態本体		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
384	6000	−	512	3000	−	448	−	−

飛行形態本体：変形するだけで点数は入らない

機雷			最終形態		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
7	30	○	420	100000	−

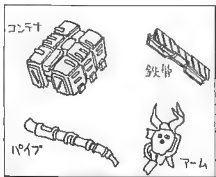
ダストシュートB



HP	スコア	倍率
48	120	○

細かいゴミを出すハッチ

浮遊物



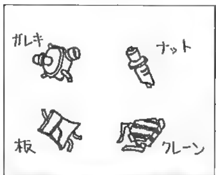
コンテナ			パイプ		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
6	100	○	2	40	○

ダストシュートAから出る浮遊物各種

[redacted]

鉄骨			アーム		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
2	60	○	3	80	○

ゴミキャラ



ガレキ			板		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
2	30	○	1	10	○

ダストシュートBから出るゴミ各種

[redacted]

ナット			クレーン		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
1	20	○	2	30	○

背景敵射出ハッチ1

HP	スコア	倍率
48	200	○

3面序盤の敵射出口

背景敵射出ハッチ2

HP	スコア	倍率
128	100	○

3面スクロールストップの敵射出口

背景謎のオブジェ

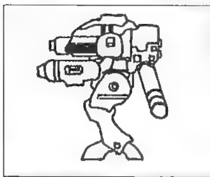
HP	スコア	倍率
180	250	○

3面中盤の謎のオブジェ※1

※1 本来はこれを破壊すると背景が崩れる予定だった

STAGE3

スキッゾイドマン



量産型			隊長機		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
8	80	○	10	300	−
編隊を組み飛んでくるロボット			隊長機単独破壊の場合		

[redacted]

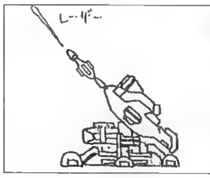
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
10	500	−	10	800	−	10	1000	−
量産機を1機破壊後に隊長機破壊			量産機を2機破壊後に隊長機破壊			量産機を3機破壊後に隊長機破壊		

[redacted]

HP	スコア	倍率
10	2000	−

量産機を4機破壊後に隊長機破壊

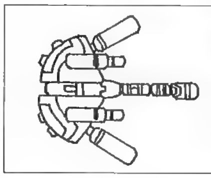
シーマス



HP	スコア	倍率
16	70	○

斜めにレーザーを撃つ砲台

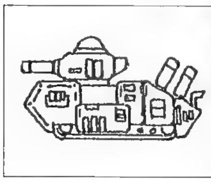
ワッパー



HP	スコア	倍率
6	80	○

4方向に弾を撃った後、突撃してくる茶色いザコ

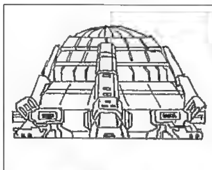
ターシー3



本体			砲台		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
8	70	○	5	50	○

青い戦車

ダストシュートA

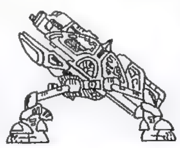


本体			プラント：単独時		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
32	130	○	32	200	○
青く平べったいパイプつきのハッチ			単独破壊時		

[redacted]

プラント：連鎖時			パイプ：連鎖時		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
−	500	−	−	100	−
ダストシュートからの連鎖爆発時			ダストシュートからの連鎖爆発時		

▶ブレイジングスター数値データ集

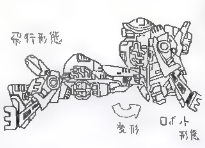


ロイヤル・バント

本体			機雷		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
256	30000	―	2	30	○

中ボスの４つ足の巨大砲台

脱出ポッド								
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
120	5000	―	120	1000	―	120	500	―
１周目で本体を破壊			２周目で本体を破壊			３周目で本体を破壊		



イーグル

飛行形態本体			ミサイルポッド		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
384	10000	―	128	120	○
STAGE４ボス・変形飛行機の本体			パーツ		

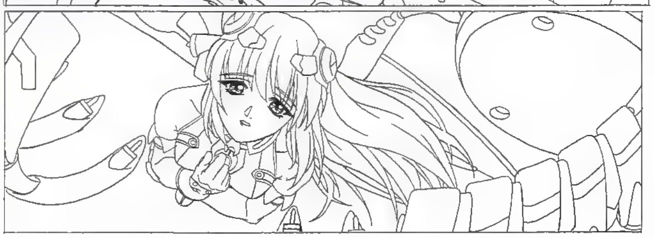
フィン			前部レーザー砲台			回転砲台		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
64	100	○	96	80	○	96	200	○
パーツ			パーツ			パーツ		

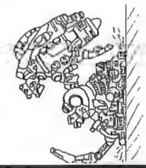
ビット射出口			湾曲レーザー砲台			全パーツ破壊ボーナス		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
192	100	○	192	100	○	―	5000	―
パーツ			パーツ			全パーツ破壊時のボーナス点		

回転砲台の弾			ホーミングミサイル			ビット本体		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
4	50	○	4	20	○	2	50	○

ロボット形態本体			破裂弾			放物線弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
512	100000	―	12	40	○	4	20	○







エンド

第１形態本体			レーザー砲		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
192	3000	―	128	600	○

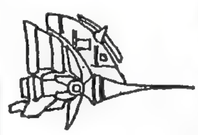
STAGE３ボス・スクロールストップ時壁についている砲台

第２形態本体			尻尾			ホーミング光弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
1148	50000	―	128	800	○	1	20	○

得点稼ぎの熱いボス

第３形態本体			カプセル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
1060	80000	―	12	10	○

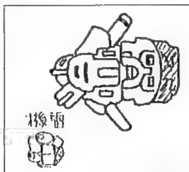
STAGE4



キュベ・レイコ

HP	スコア	倍率
6	80	○

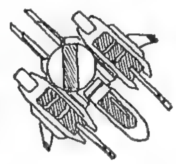
後ろから突撃してくる嫌な奴



ロベカル

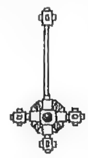
本体			機雷		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
8	100	○	2	30	○

機雷を大量にばらまくピンクのザコ



ガンマ・レイ

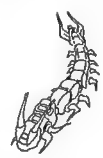
ノーマル時			逃亡時		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
8	50	○	8	80	○
３方向にレーザーを放つ半円を描いて飛ぶザコ			きりもみ飛行時の点数		



チューシテ

HP	スコア	倍率
4	50	○

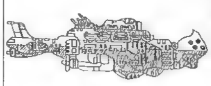
画面内にワープして出てくるザコ



ジゲジゲ

頭			胴体		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
72	80	○	3	30	○

大きなムカデ状のザコ

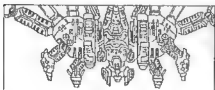


ロアック級潜水艦

本体			トラップコア		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
256	30000	—	32	150	○

岸壁の中から出てくる中ボスの潜水艦

トラップ発生装置			ミサイル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
64	150	○	2	20	○



ガク

本体			腕		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
1024	120000	—	64	200	○

STAGE 5・上に下に忙しいボス

ミサイル			スプレッドボム			子供		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
8	20	○	3	80	○	4	80	○

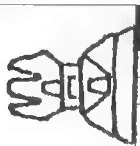
STAGE6



ノドン(小)

HP	スコア	倍率
4	80	○

レーザーを放つ砲台



ノドン(横向きタイプ)

HP	スコア	倍率
4	140	○

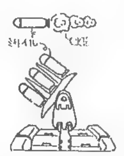
レーザーを放つ砲台



ホバー

車体			砲台		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
16	80	○	16	50	○

6面の1番最初にしか出てこないザコ

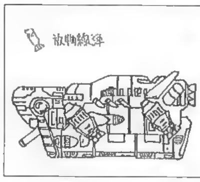


労働1号

本体			ミサイル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
16	60	○	2	20	○

ミサイルを放つ砲台

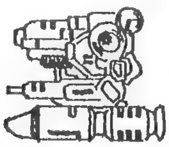
STAGE5



ハイエース

本体			放物線弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
192	800	○	2	20	

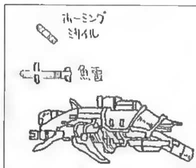
潜水艦のあとに出てくる緑色の大型輸送機



ダイバー

HP	スコア	倍率
8	80	

ハイエースから出てくるロボット



カメ

本体			ミサイル		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
8	80	○	1	20	

水中を泳いでいる緑色のザコ

魚雷		
HP	スコア	倍率
3	30	○

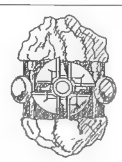


ムカデ

頭から破壊			胴体：連鎖時		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
16	100	○	—	100	—

壁の穴から出てきて、穴に戻っていくムカデ。頭から倒した時は頭、尾からの時は尾＋胴体の点数しか入らない

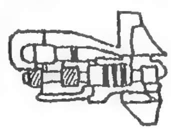
尾から破壊		
HP	スコア	倍率
8	200	○



ポテト

HP	スコア	倍率
16	160	○

壁の岩に擬態している砲台

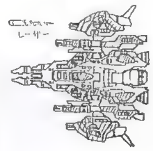


ホーネット

HP	スコア	倍率
4	70	○

滝から出てくるザコ

▶ブレイジングスター数値データ集



デーモン

HP	スコア	倍率
900	30000	○

インパルスと一緒に出てくる紫色の戦艦



ギャラクシー

第一艦橋			下部ウィング		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
700	200000	—	78	300	○

STAGE 6・あの、しつこいボス戦艦

ロボット発進口			拡散砲台			第三艦橋		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
270	12000	—	180	600	○	220	10000	—

バーニア			ホーミングレーザー砲台			煙突		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
180	5000	—	32	20000	—	32	20000	—

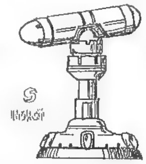
煙突ミサイル			第二艦橋			上部ウィング		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
2	20	○	40	1000	—	78	300	○

放物線弾ランチャー			放物線弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
200	1000	○	2	20	○





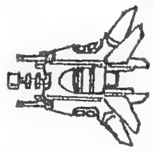




ブレード

本体			弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
64	50	○	1	10	○

壊せる弾をいっぱい吐くマイク型の砲台



ゾフィー

HP	スコア	倍率
2	50	○

立体スクロールなどで大量に特攻してくる青いザコ

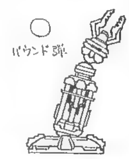


コウラン

本体			弾		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
80	100	○	2	10	○

あのやけに堅い、壊すと甲羅が分裂する紫色のザコ

甲羅		
HP	スコア	倍率
4	50	○

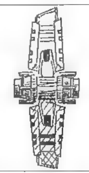


セブン

ハッチ			節の先端		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
48	60	○	24	200	○

触手状のザコ

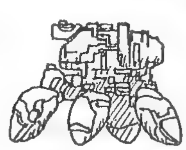
バウンド弾		
HP	スコア	倍率
4	30	○



ヤイヴァ(無敵)

HP	スコア	倍率
—	—	—

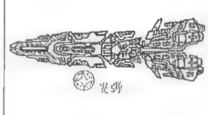
無敵の歯車



ウノ

HP	スコア	倍率
64	180	○

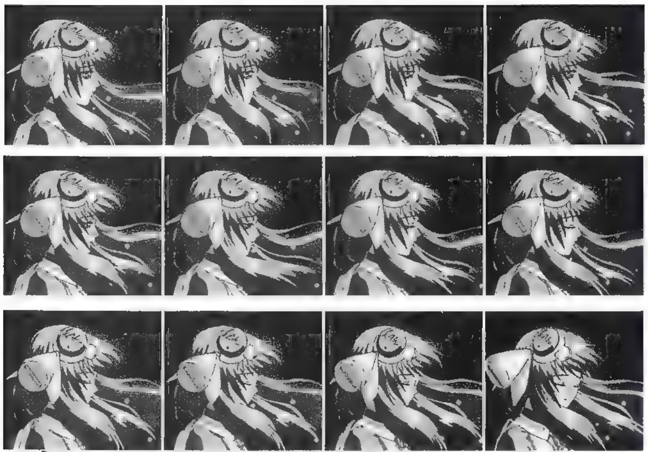
砲台に変形する歩行戦車



インパルス

HP	スコア	倍率
900	50000	○

壊せる奴と壊せない奴のいる、オレンジ色の駆逐艦







STAGE7



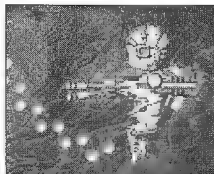
マザー・エラメフル・ラ・オーフニス

顗			本体		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
384	12000	―	384	20000	―

ラスボスのお母ちゃん？（第１形態）頭か本体のHPがなくなると、第２形態（ヴラウシェラ）に変形

肩の管			ムチミサイル			ヒザの砲台		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
96	180	○	8	80	○	80	180	○

スネ			足首の砲台			陰部ハッチ		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
96	160	○	128	200	○	160	240	○



ヴラウシェラ

本体			追尾&弾バラマキ形態		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
768	300000	―	320	12000	―

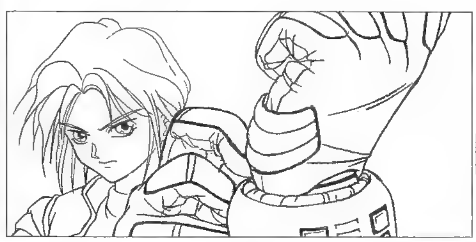
STAGE７ボス・この戦争の元凶のとんでもないガキンチョ

スプレッド&突撃形態			突撃時のミサイル			最終形態のツメ上		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
384	12000	―	16	50	○	256	50000	―

最終形態のツメ下			ミニ胎児：茶			ミニ胎児：青		
HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率	HP	スコア	倍率
384	50000	―	2	100	○	32	100	○

ミニ胎児：タイムオーバー時		
HP	スコア	倍率
80	100	○





NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

7月版

6月16日〜7月15日

『月華』強し！
初登場のCD版
『メタスラ2』は
2位にランクイン!!

順位	タイトル	コメント	発売日	ポイント
1	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	「DEMO VIEWER」にカーソルを合わせてC×6、B×3、C×4を3秒以内に入力すると…。試してみよう！	'98. 3. 26発売	3,986P
2	メタルスラッグ2 CD	コンバットスクールでは、タイムアタック＆サバイバルが楽しめる。メグ教官とのラブラブイベントも期待大!?	'98. 6. 25発売	3,845P
3	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ROM	コンティニューサービスもいいけど、オプションでラインセレクトが可能。ラインバトルをとことん楽しもう!!	'98. 4. 29発売	1,791P
4	メタルスラッグ2 ROM		'98. 4. 2発売	1,016P
5	ブレイジングスター ROM		'98. 2. 26発売	975P
6	～幕末浪漫～月華の剣士 ROM		'98. 1. 28発売	524P
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		'97. 3. 30発売	320P
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		'97. 10. 30発売	251P
9	餓狼伝説3 CD		'95. 4. 28発売	178P
10	ティンクルスタースプライツ CD		'97. 2. 21発売	105P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	593P	'98. 6. 25発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	412P	'98. 5. 28発売
3	サムライスピリッツ剣客指南パック	249P	'98. 3. 26発売
4	サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	151P	'97. 12. 25発売
5	マジカルドロップIII～よくばり特大号～	83P	'97. 10. 31発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	351P	'98. 3. 26発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	264P	'97. 12. 23発売
3	サムライスピリッツ天草降臨	172P	'96. 10. 2発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	108P	'97. 12. 31発売
5	ティンクルスタースプライツ	76P	'97. 12. 18発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	～幕末浪漫～ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	985P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	624P
3位(5)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	431P
4位(−)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	350P
5位(7)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	345P
6位(−)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	321P
7位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	249P
8位(−)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	233P
9位(4)	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	224P
10位(10)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	216P

総評

今月は、なんと『月華』に票が集中！ 大量票を獲得し、2位に300ポイント以上の差をつけて、再びトップに返り咲きました。

その『月華』ですが、みなさんからのコメントで多かったのが「闘いの目的がはっきりしている」ということです。格闘ゲームなんだから闘って当たり前なんだけど、ただ敵を倒すだけのゲームではなく、しっかりしたストーリーがあった方がいいという意見の表れでしょうか。今後の票の伸びにも期待が持てそうです。

そして残念ながら再び2位に転落してしまった『KOF'97』。まだまだ人気は衰えませんし、今後の動きに注目。ただ、『KOF'98』が発売されたことがどう関わってくるか…。気になるところです。

今回3位には『RB餓狼』が、新作を抑えてのランクアップ。このソフトもかなり根強い人気を誇っています。

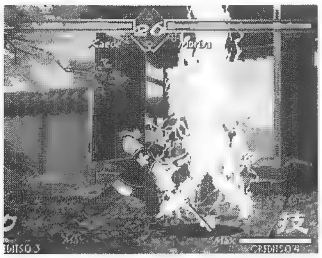
4位には『KOF'96』が、ランク外から返り咲き。他にも『天サム』『真サム』も、ベスト10内にランクインしました。どれも長くみなさんに愛されているソフトですね。

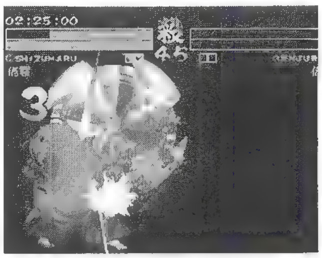
同様に、長く愛されている『KOF'95』は、今月は惜しくも4ランクダウンの7位に。累計では1位をキープしていますが、差はほとんどありません。来月以降はどうなる!?

早くも続編の期待が高まる『侍魂』は、5ランクダウンの9位。とはいえ、7位～10位の差があまりないので、今後どうなるかはみなさんの票次第です。

累計では、上位の変動はなかったものの、下位にはかなり変動がありました。特に、『餓狼』『ダブルドラゴン』は大幅にランクアップ。

ランキングはみなさんの票次第。今後も応援よろしく!!


再びトップの『月華』。昇華の評判が高いようだ


14連斬や断末奥義など、新システムがうまく融合されていた

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

またまた逆転劇！
『'97』に大差をつけて
『月華』が再び
トップに返り咲いた!!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

読者の一言

〈~幕末浪漫~月華の剣士〉
各キャラの性能設定にむだが少なく、各性能における闘いの目的が分かりやすく、かつ奥深くていい。オールキャラ使ってて楽しめる。
●佐藤清美さん（石川県）

想像していた10倍キャラに人気があってびっくりした。ゲームそのものがおもしろすぎて、キャラまで見る余裕がなかった自分に反省。
●PN／Y.S.NAVY GENTLEMAN?（埼玉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
キャラよし!! ストーリーよし!! ゲーム性よし!! このゲームを通じて知り合えた人も多いし、思い出深いゲームです。対戦と格ゲーの楽しさを教えてくれた。何より京のことを前シリーズよりもずっと好きになった。
●PN／剣愁（秋田県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉
『KOF'95』のいいところ。①OPデモがすごくかっこいい。②勝ちデモはシリーズ中で一番美しい。③音楽もいいものばかり。④反動三段蹴り（紅丸使いなら分かるはず…）!!
●PN／鷹丘聖（大阪府）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉
サムスピ全体を通していえることだが、その作品をよりよくしていこうという挑戦のようなものを、毎回のシステム変更の中に感じる。その姿勢が好きです。
●PN／W杯でイエロー孝（愛知県）

キャラがみんな可愛いんだよね♡ 最初、断末奥義コマンドが出てきた時、何だかよく分からなかった…（死）。
●PN／梓緑（埼玉県）

〈真サムライスピリッツ〉
シリーズ最高傑作の名に偽りなし。やっぱサムスピは連続技じゃなくて、恐怖の強斬りと単発技の応酬だよ。脇役も活きてるしね。
●PN／吹雪麗名（大阪府）

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中! 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ! 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	304P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	189P
3位(10)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	184P
4位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	168P
5位(7)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	121P
6位(4)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	88P
7位(6)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	85P
8位(2)	~幕末浪漫~月華の剣士	SNK	格闘アクション	76P
9位(—)	侍魂~サムライスピリッツ~	SNK	格闘アクション	73P
10位(—)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	57P

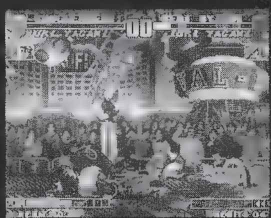
このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある1票をお待ちしています♡

読者の一言

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉
美形キャラは強くなきゃダメ、という悪しき風潮の元凶。バランス第一!
●PN／吹雪麗名（大阪府）

〈リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS〉
試合前の演出や勝利デモがないってのが、インカム効率優先してるようで…。
●PN／門崎涼（広島県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
暴走キャラ強すぎ。家庭用はいいけど、MVSでの使用はヤバいでしょ。バランスめちゃくちゃ。
●PN／森田明（兵庫県）



強キャラばかり使うのはどうかと…。好きなキャラが強い場合は…（苦笑）?

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	6,225P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	6,214P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	5,613P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,306P
5位(5)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	4,509P
6位(6)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,233P
7位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	4,085P
8位(8)	~幕末浪漫~月華の剣士	3,981P
9位(9)	真サムライスピリッツ	3,176P
10位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,237P
11位(11)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,644P
12位(12)	風雲スーパータッグバトル	1,603P
13位(13)	餓狼伝説3	1,596P
14位(14)	餓狼伝説スペシャル	1,577P
15位(16)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,381P
16位(15)	サムライスピリッツ	1,356P
17位(18)	侍魂~サムライスピリッツ~	1,176P
18位(22)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	947P
19位(18)	天外魔境真伝	878P
20位(21)	龍虎の拳2	669P
21位(19)	メタルスラッグ	661P
22位(20)	パルスター	658P
23位(27)	メタルスラッグ2	627P
24位(23)	わくわく7	568P
25位(24)	マジカルドロップIII	566P
26位(25)	NINJA MASTER'S	480P
27位(26)	ワールドヒーローズパーフェクト	459P
28位(37)	ブレイジングスター	441P
29位(28)	餓狼伝説2	390P
30位(29)	ソニックウィングス3	385P
31位(31)	マジカルドロップ2	364P
32位(30)	パズルボブル	361P
33位(38)	KOF'96NEO・GEO Collection	329P
34位(32)	ティンクルスタースプライツ	325P
35位(33)	ビューポイント	311P
36位(34)	BREAKERS	310P
37位(35)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	308P
38位(36)	ギャラクシーファイト	280P
39位(39)	ステークスウィナー	248P
40位(40)	ビッグトーナメントゴルフ	226P
41位(41)	超人学園ゴウカイザー	183P
42位(42)	ソニックウィングス2	172P
43位(50)	餓狼伝説	167P
44位(43)	神凰拳	165P
45位(49)	ダブルドラゴン	158P
46位(44)	ステークスウィナー2	147P
47位(45)	風雲黙示録	115P
48位(46)	マネーアイドルエクスチェンジャー	106P
49位(47)	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
50位(48)	龍虎の拳	96P

ネオジオトピックス

ショー

SNKプライベートショー 大阪と東京で盛大に開催！

去る7月1日、3日の両日、東京と大阪の両会場で、SNKプライベートショーが開催された。

プライベートショーとは、メーカーが関連企業向けに新製品を披露する目的で、ごくうちわにおこなわれるもの。しかし、取材にいった東京会場では新作を見にきたお客さんでフロアは埋め尽くされていたぞ。

何といっても、今回の目玉は『KOF'98』。ズラリとならんだ筐体にはものすごい人だかりができていた。中には仕事を忘れてプレイに熱中している人もいたほど（？）の盛況ぶりだった。



大盛況だった東京会場。これからもSNKの動きに期待大！

その他の注目ソフトは『ビーストバスターズ セカンドナイトメア』。これは、プレイヤーが特殊海兵隊員となり、死の病院のモンスターたちを倒していくガンシューティング。開発状況は80％ということだったが、なかなか完成度が高く、こちらもかなりの人気だったぞ。ガンシューファンは要チェックだ！

ビデオゲームの他にも、ユニークなマシンが多数展示されていた。

中でも注目は、リニューアルして再登場したネオコミュニケーションシリーズ『ボイスでホルダー』。自分の声でメッセージが再生される、かわいいキーホルダーを作成できるというこのマシン。今までのものに、追加機能として再録音機能やボイスチェンジャー（宇宙人バージョン、エコーバージョン）が加わったばかりか、音質もクリアで聞こえやすいものになったぞ。

その他にも、ネオプリシリーズのニューフレームや、ネオレーザーDXのニューバージョンなど、発売が楽しみな新製品が目白押しだったプライベートショー。今年の夏、ゲームセンターやアミューズメントパークでこれらの新製品をチェックしよう！



好きなメッセージを録音できる。いろんな遊び方を考えよう！

募集

PS版『月華の剣士』おまけモードで4コマ&イラスト大募集！

『～幕末浪漫～月華の剣士』が、プレイステーションに移植されることが決定した！

そのPS版『月華』では、みんなから4コママンガ&イラストを募集して、その優秀作品を収録したおまけモードがつくことになったのだ。

絵やマンガを描くのが得意な人は、さっそく力作を描いて応募しよう！

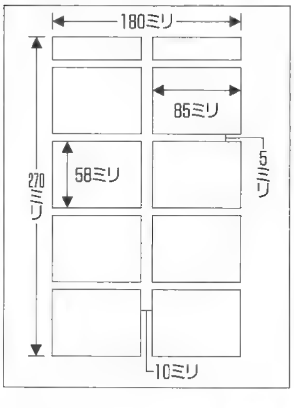
応募要項は以下の通り。

●募集作品『～幕末浪漫～月華の剣士』を題材とした4コママンガ（モノクロのみ）、またはイラスト（カラーまたはモノクロ）。

●描き方

・イラスト：原稿サイズはハガキ大。同じ比率でなら拡大可（ただし、A4以下）。

・4コマ：B4サイズの用紙（既成の漫画原稿用紙でも可）に黒インクか墨汁で。薄墨は使用不可。ネーム（フキダシ内のセリフ）は鉛筆書き。（原稿サイズは別図を参照。）



〈4コマ原稿サイズ〉

●応募方法：住所、氏名、収録時のペンネーム、年齢、職業、電話番号を明記のうえ、〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3番8号第2紀尾井ビル 株式会社エス・エヌ・ケイ東京支店 宣伝課「月華」係までお送りください。

●締切り：平成10年10月12日必着

●発表：プレイステーション用ソフト、『～幕末浪漫～月華の剣士』にて（オプションモードなどに掲載予定）。

※入選作品の権利は株式会社エス・エヌ・ケイの帰属とします。制作費、送料、原稿料等は一切お支払いすることができませんのでご注意ください。

イベント

ネオジオワールドつくばで夏期限定アトラクション『山田まりやの林間学校』

この夏ネオジオワールドつくばで期間限定のアトラクションが開催される。その名も『山田まりやの林間学校』だ。

このアトラクションは名前の通り、人気タレント山田まりやのプロデュースによるもの。どんな内容かと思いきや、何とホラーハウス（お化け屋敷）というから驚きだ。

設定ストーリーはこうだ。

旅の途中、まりやは不思議なお婆さんに一夏の約束で、民宿『林間学校』を任される。しかしいざ民宿をやってみると、不気味なできごとが立て続けに起こり、お客を呼ぶどころか、まりや自身も気味が悪くなってくる。

それでもまりやは、最後までやり通そうと考え民宿にとどまった。

そしていつしかまりやは、何かに取り憑かれたような表情となっていく。今日もまた必要以上に、にこやかな笑顔…、だが妙に不気味な声でお客さんに接し続けるのだった…。というもの。

参加者はこの民宿を訪れた客となり、80㎡のスペースにリアルに再現された、怪しい山道や民宿の中を、自分で歩いて散策することになる。

やはりお化け屋敷は夏の定番。今年の夏は『林間学校』に注目だぞ！

開催場所：ネオジオワールドつくば、テーマパークーF

期間：7月18日～9月20日

参加料金：6百円



どんなアトラクションか楽しみだね！

ラジオドラマ

KOF'98 今年も、ラジオドラマ化決定！

大人気稼働中の『KOF'98』が今年もラジオドラマで登場することが決定したぞ！

放送は毎度おなじみ『子安・氷上のゲムドラナイト』のインタラクティブドラマのコーナー。今年はどんなストーリーになるか楽しみだね。

放送予定は9月から1ヵ月間となっている。KOFの声優さんたちの熱演を聞き逃さないように要チェックだ！

また、ラジオの電波が入らないという人のためにサイトロン・アンド・アートからCD化の予定もあるぞ。こちら

[テレフォンサービス] 〈SNK〉 東京03-5275-6200/大阪06-339-0110（9：00～17：00） 〈ADK〉 048-775-2347 〈ビデオシステム〉 075-323-0008 〈データイースト〉 03-5370-0729（月、木/13：00～16：00のみ） 〈ビスコ〉 03-3554-0124 [ホームページのアクセス先] 〈SNK〉 http：//www. neogeo. co. jp 〈ADK〉 http：//www. bekkoame. or. jp/～adk 〈ハドソン〉 http：//www. hudson. co. jp 〈サン電子〉 http：//www. sun-denshi. co. jp/map/sunmap. htm 〈アイマックス〉 http：//www2. gol. com/users/imax/imax0000. htm 〈サイトロン&アート〉 http：//www. scitron. co. jp/

は続報を待つべし！

放送日時：毎週日曜日
●東京放送（TBS／東京954kHz）深夜25時～25時30分／北海道放送（HBC／北海道／1287kHz）放送時間は同じ。
●毎日放送（MBS／大阪／1179kHz）深夜24時～24時30分
●RKB毎日放送（RKB／九州／1278kHz）深夜24時40分～25時10分

公演

新感線Rの公演に逆木圭二郎が出演！

劇団☆新感線・ヴィレッジ企画・制作の『新感線R』の舞台「The Vampire Strikes Rock」の公演が決定した。

人気バンド、〝PHANTOM〟がプロデュースする謎のロックミュージカルのオーディションを受けるべく、4人の少女達は会場の洋館、通称〝お化け屋敷〟に向かう。だが〝PHANTOM〟の正体ははるか遠い宇宙の、惑星デスよりやってきたヴァンパイア・エイリアンだった…！

謎のミュージカルとは？　そして少女たちの運命は…⁉

『新感線R』が〝ロックとは、そしてミュージカルとは何か〟を問う、SFホラーロックミュージカル巨篇。

この公演には、『KOF'98』の草薙柴舟役でおなじみの逆木圭一郎さんが出演している。

夏の暑さも吹っ飛ばすような熱い舞台を期待しよう！

〈公演予定〉
●大阪公演
会場：道頓堀中座
料金：S席／5千5百円、A席／4千円、キャンパスチケット席／3千5百円、桝席／2万円（1桝4人まで、軽食つき）
期間：8月27日～31日
●東京公演
会場：サンシャイン劇場
料金：S席5千5百円、A席／4千円、キャンパスチケット席／3千5百円
期間：9月12日～23日
問い合わせ：大阪公演、東京公演ともに　06-377-5451（ヴィレッジ）
※キャンパスチケット（要学生証提示）、桝席はチケットぴあのみで取扱

公演

中島らも事務所主催リリパット・アーミーの公演が秋に開催決定！

この秋、中島らも事務所主催、リリパット・アーミーの公演開催が決定したぞ。タイトルは『0007　マダム・ルージュに愛をこめて』。スパイ映画とアメリカンコミックを融合させたオリジナルコメディという内容だ。

この公演には及川直紀（サムスピの風間蒼月役）、コング桑田（餓狼のギース役）、中井重文（餓狼のタン役）が出演しているぞ。ゲームとはまた一味違う彼らの演技に注目だ！

くわしい日程などについては次の通り。

●東京公演
会場：下北沢ザ・スズナリ
料金：前売り・3千5百円、当日・3千8百円
期間：9月18日～10月1日
問い合わせ：06-944-2696（中島らも事務所）
●大阪公演
会場：扇町ミュージアムスクエア
料金：前売り・3千5百円、当日・3千8百円
期間：10月7日～10月18日
問い合わせ：06-361-0088（扇町ミュージアムスクエア）

KOF'98カウントダウン大会

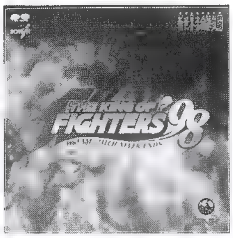
『KOF'98』の発売を記念したゲーム大会。いずれも対象ゲームは『KOF'97』。

●ロムハウス中野坂上店
日時：8月22日PM2時～
所在地：東京都中野区本町2-51-10TSビル1F
TEL：03-5354-7355
●ロムハウス上福岡店
日時：8月22日PM2時～
所在地：埼玉県上福岡市上福岡1-6-28
TEL：0492-66-0984
●ロムハウス宮前平店
日時：8月23日PM2時～
所在地：神奈川県川崎市宮前区小台2-6-2　ラポール宮前平1F
TEL：044-870-0225
●ロムハウス大船店
日時：8月23日PM2時～
所在地：神奈川県鎌倉市大船1-12-16アドホックビル1F
TEL：0467-44-8704
●ロムハウス大口店
日時：8月23日PM2時～
所在地：神奈川県横浜市神奈川区神ノ木町9-23
TEL：045-433-0605



最新CD情報

THE KING OF FIGHTERS '98



8月19日発売
1890円（税込）
CD：PCCB-00334
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

SNK格闘ゲームの夏の祭典「THE KING OF FIGHTERS '98」のオリジナルサウンドトラックの発売が決定したぞ！

今年は『KOF'94』から5年間の一区切りにあたることもあり、ゲームはもちろん、サウンドもファンサービス盛りだくさん！　勢いあまってCD2枚組での登場となったぞ！

オリジナルBGMは、新曲はもちろんのこと、旧作品での曲が復活していたり、キャラによっては登場時に専用の曲がかかるキャラクターもいるという徹底したサービスぶりのため、全39曲という異例の曲数となってるのだ。

しかも、過去最大のキャラクター数、しかも特殊登場デモの台詞も大幅に追加された『KOF'98』。そのすべてを収録しているとあってボイスコレクションの量も並じゃないぞ！

ゲーセンでは聞きとりづらかった曲&ボイスもこのアルバムがあれば超OK！

〈SNKラジオ放送日時〉『ねおちゅび』ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／「SNK一撃！　ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

講師：ジェイケイ　　　　　DSP-たろりん
修羅騎士　鷹　　　　モリスケ
蒼炎闘士ゆーち

初心者向け格ゲー講座

The Break!!

イエ～イ、みんな格ゲーやってるか～い!!
今回のテーマはズバリ『技を出そう』。↓↘→、→↓↘など代表的なコマンドの入力のコツを教えるぞ。基本中の基本だが、コマンド入力を正確におこなうことが格ゲー上達の最速の道なのだ。

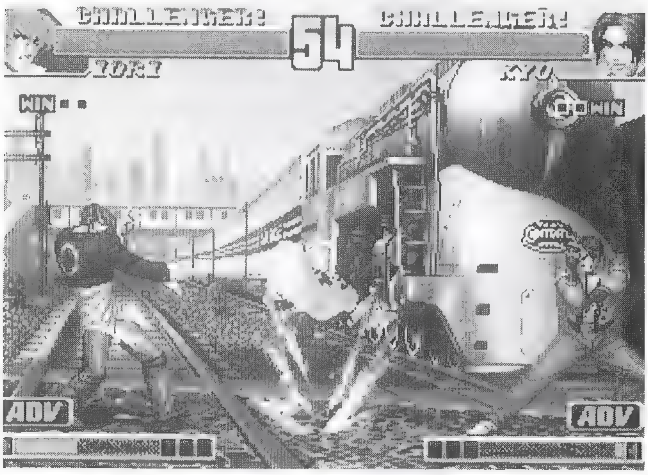
技を出そう

解析／モリスケ

今回は超基本に戻って、必殺技を出す際に必須なコマンドについて触れながら、出し方のコツを紹介していくことにしよう。

●↓↘→系コマンド

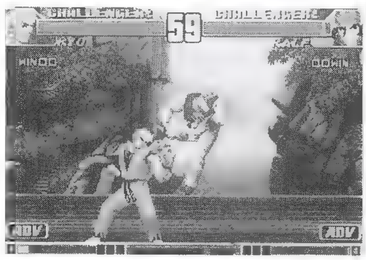
↓↘→や↓↙←は、飛び道具系の必殺技によく見られるコマンド。入力自体はそんなに難しくないので出せないことはないと思われるが、それでもできないという人は、落ち着いてコマンド入力をするようにしよう。レバーを見ながらコマンドを入れて、しっかり入力されているか確認する方法もオススメだ。
あせらずに入力することが、必殺技コマンドを入力する上でもっとも重要なんだな。



↓↘→コマンドといえば飛び道具、すなわち闇払いじゃな

●→↓↘系コマンド

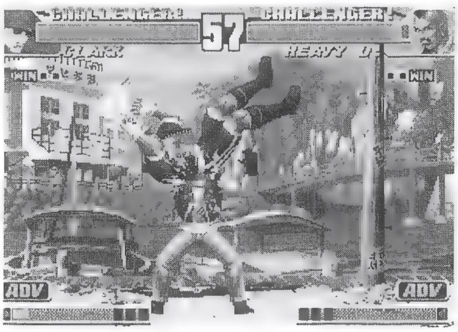
→↓↘といえば、技の出はじめに無敵時間がついている必殺技によくあるコマンド。意外とやっかいなコマンドなので苦手としている人は多そうだが、これも落ち着いて入力すれば絶対に出せる。
出せない時の原因と思われるのは、→↓の時点でボタンを押してしまい、通常技が暴発してしまう、または勢いあまって→↓↘→まで入力してしまい、↓↘→コマンドの必殺技が出てしまう、といったものぐらい。これらの失敗を防ぐには、コマンドの最後である↘でレバーをしっかり止めてから、ボタンを押すようにするクセをつけること。



対空技に多いコマンド、→↓↘。落ち着いて入力するべし

●←↙↓↘→系コマンド

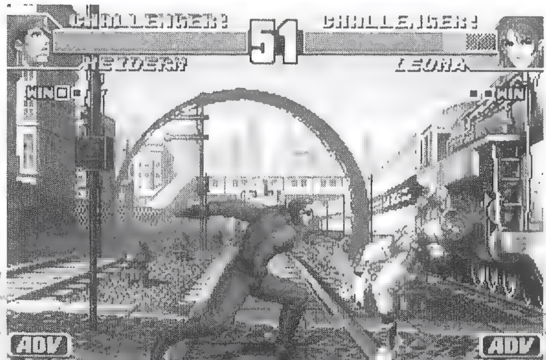
←↙↓↘→や→↘↓↙←は必殺投げ系に多いコマンド。コマンドが長いので入力が完成するまでに時間がかかるが、コマンド自体はレバーを半回転させるだけなので簡単といえるだろう。
コマンドの入力のコツ、といったものは特に見当たらないが、斜め（↙、↘）にきっちりレバーを入れることに気を使いつつ、入力しよう。



←↙↓↘→系はコマンド投げに多く見られるぞ

●ため系コマンド

レバーを一定時間指定された方向へ入れ続ける、←ため→や↓ため↑といったコマンド。
これらのコマンドで←ためと指定されているものは↖か↙でも、↓ためと指定されたものは↙か↘に入れた状態でもためていると認識されるので、コマンドの指定通りに入



ため技ならやっぱりムーンスラッシャー。キムの飛燕斬もためだね

　※上記の内容はすべて編集部調べです。

力する必要はないぞ。

このコマンドを自由に出せない人は、ためを完了したあと、レバーとボタンをできるだけ同時に押すように心がければいい。ためが完了する前にボタンを押してしまっているのは問題外だぞ。

●その他のコマンド

↓↙←↙↓↘→や→←↙↓↘→といった長いコマンドは、超必殺技に用いられることが多い。コマンドの長さから難しいと思われがちだが、よく見てみれば前述した基本のコマンドに尾ひれがついている程度なので、基本コマンドが出せる人なら難なく出せるハズ。コマンドの斜め部分をしっかり入力するように心がけるのがコツだぞ。

技を出す際に必要なコマンド入力。繰り返すことになるが、これにもっとも必要とされるものは落ち着き、だと俺は思っている。あせりによる正確さの低下によってコマンドミスは起こるので、できるかぎり余裕を持ってプレイすることが重要だぞ。

それでも技が出ない場合は、自分の手元を見ながら入力するようにして、失敗している部分を確認するべし。

コマンドが長い超必殺技。落ち着けばそれほど難しくないハズ



Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q.『KOF'97』の庵で、パンチ→夢弾の1段目にキャンセルをかけて闇払いや八稚女を出したいのですが、鬼焼きが出てしまいなかなかできません。コツがあるんですか？

●PN／白竜幻二（神奈川県）

A．まず夢弾1段目からの闇払いは、←↙↓↘→と入力しよう。これを意識すれば、鬼焼き暴発の確率も減るだろう。

また、近距離立ち弱パンチ→キャンセル夢弾1段目→キャンセル闇払いは、キャンセルのタイミングが取りやすくリズムもいいので、高確率で闇払いを出すことができるはず。初めはこれで練習しよう。

八稚女の方は簡易コマンドが重要。まず近距離立ち強パンチを出し、↓・→と入力して夢弾を出そう。あとは↘↓↙←（または↘←）＋Cと入力すれば、ラストの八稚女が出て連続技のできあがりだ。

また、連続技の開始をしゃがみ強パンチにする場合は、↓＋C（しゃがみ状態から攻撃）からすぐに、→＋A（夢弾1段目）～↘↓↙←（又は↘←）＋Cと入力してみよう。どちらの入力法も初めにレバーが斜め後ろに入ってしまうと八酒杯が暴発してしまうぞ。必ずレバーは真下から入れるように細心の注意を払おう。

（蒼炎闘士ゆーち）

鷹のリアルファイト ROUND2

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：『ついに出た～！　KOF'98』

編：とうとう『KOF'98』発売したね！

鷹：されちゃいましたね。でも京が変わってないよ～！

編：あっ、そうなんだ。で、今回はEXモードに多少変更があったみたいだけど。

鷹：そういえばそうだね。ADVモードとジャンプまで同じ種類になっちゃって、まさに緊急回避VS避けってな感じ（パワーゲージの違いもあるが…）。

〝緊急回避〟は、ガードキャンセルで間合いをつめることができるのが利点（ゲージ使うけど）。場合によってはそのまま連続技を決めることができるしね。対する〝避け〟は、その場に停滞してしまうけど、相手の攻撃を避けつつ攻撃を繰り出せるカウンター攻撃を装備しているのが魅力。キャンセルもきくし。まぁ、どっちのモードがいいとはいい切れないけどね。京はEXの方が…。

編：（本当に京好きだな～）プレイして気になった点は？

鷹：ん～、コマンド投げが全体的に見て弱くなったってことかな。理由は、投げ間合い以外でコマンド投げを出すと、空振りモーションが発生するようになってること。

次は、ジャンプに弱いってことかな。これは投げの入力とジャンプを同時におこなった場合、投げは成立しないようになっているらしいっす。打点の高い攻撃をガードしたあとでも、再びジャンプされるっぽいしね。

あとは、つかむまでに時間のかかるコマンド投げがあることかな。でもつかむまでが無敵のモノもあるし、空キャンセルで出すなど、楽しい使い方はできるよ。

編：最後だけど、鷹の『98』オススメポイントは？

鷹：まぁ～、とりあえず対戦やってりゃいいです。オススメは楽しいってなことだけっすかね（笑）。

格ゲー用語解説

解析／モリスケ

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

コマンド

必殺技や特殊技などを出す際の、操作方法のことを俗にコマンドと呼んでいる。

これは格闘ゲームに限らず、他のジャンルでも特殊な操作をコマンドと呼ぶことがあるので、知っている人は多いだろう。

超必殺技

超がつくだけあって通常の必殺技よりも効果があり、そのキャラクターの技の中でもとっておきのものが超必殺技だ。

威力が大きく、無敵時間がついているなど有効な面が見られるが、コマンドが長くてすぐに完成しなかったり、体力が点滅状態 or パワーMAX時といった、特殊な条件下でしか出せないという不利な面もある。

ため

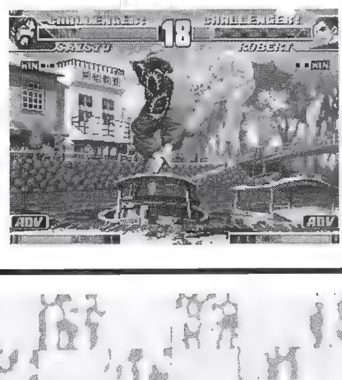
レバーを一定方向に入力し続けることをためる、もしくはためを作るという。

ちなみにレバーに限らず、ボタンを押し続けることもためるといういい方をするぞ。

暴発

入力した覚えのない必殺技が、勝手に出てしまった状態を技が暴発したという。

暴発した技で試合が有利な方へ進んだ場合、暴発と悟られないようにすると、相手に「ぬおっつ」という精神的ダメージを与えることができるぞ。ホントか!?



オウッ暴発したけど…なんかヒットしたよ。まあいっか

コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

全国のハイスコアラーたちの超技を紹介する当コーナー。
今月は旬まっさかりの『RB2』と、根強い人気の『月華の剣士』で激しい攻防戦が繰り広げられたぞ。
腕に自信のある人はぜひ参戦すべし！

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

月華の剣士（サバイバルモード／嘉神慎之介（覚醒後・技））

ジャンプB→立ちA・A・B→キャンセル強地獄の劫火の連続技を2回決めると相手が気絶するので、そこにもう一度連続技を決めてとどめをさす。

普通にやっていれば30〜40人ぐらいはいけるが、40人を越えたあたりからがつらくなる。体力がほとんど回復しないので、できるだけダメージを受けずに進む。

危険な相手は直衛示源。とにかく攻撃力が高い。慎重に闘う必要がある。

こちらの体力が少なくなってきたら乱舞奥義を使う。

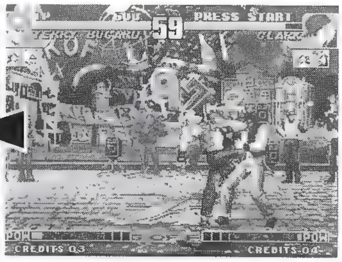
●橘ウキョ〜・長野県

KOF'97（エディットチーム）

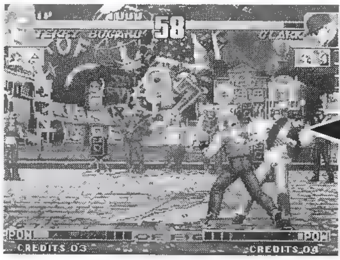
使用キャラはテリー。

基本的な戦法は、ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱キック→キャンセルバックナックル→キャンセル強パワーチャージ→ジャンプ弱キックを決め、相手の着地際に近距離立ち弱キック→キャンセルバックナックル→キャンセル強パワーチャージを決めるというもの。近距離立ち弱キックからバックナックルは連続技にはならないが、CPUは食らってくれる。

各チームの1人目は、この連続技のあと、パワーチャージで浮いている相手にライジングアッパーを当てる。すると相手を気絶させられるので、パワーチャージ×4〜6（空振りキャンセル使用）→パワーダンクでKOする。パワーチャージは、弱のみを繰り返すのではなく、弱と強を交互に出すと、スコアが微妙に高くなる。



近距離立ち弱キックからバックナックルはつながらないが…



CPUは食らってくれる。点数が高いぞ。チャージにつなごう

2〜3人目は、ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱キック→キャンセルバックナックル→キャンセル強パワーチャージ→バックナックル（orライジングアッパー）を決めたあと、相手が起き上がったらすぐに攻撃せず、2秒ほど放っておく（相手の気絶ダメージを回復させる）。そのあと、最初に述べた連続技を決め、浮いている相手に後ろジャンプ強キックを当てると相手は気絶する。すかさずパワーMAX発動をして、MAX版ハイアングルゲイザー（ゲイザー部分のみ使う）を当てておしまい。

●うしくん隊長・北海道

リアルバウト餓狼伝説2（不知火 舞）

ラウンド開始と同時に空中ガードをしながら跳びこみ、ジャンプC→しゃがみA×数発・立ちB・立ちC・C・BorCのコンビネーションを決める。しゃがみAがガードされたら、ワンテンポ置いてから再びしゃがみAを出すとヒットしやすい。

画面端に追いこんだら、コンビネーションの最後のBからキャンセルムササビの舞を当て、相手の着地に技を重ねて再びコンビネーションにつなぐ。これの繰り返すのが基本となる。

相手キャラや、キャンセルムササビの舞を出すタイミングによっては、ムササビの舞のあと反撃を受けやすい場合がある。そういう時はムササビの舞を出さずに相手をダウンさせ、起き上がりにしゃがみAを重ねて攻めるようにする。

最後は超必殺忍蜂を決めるのだが、3段目でフィニッシュすると、KOしたあとでも残り2発分の点数が入って得をする。コンビネーションでうまく相手の残り体力を調整するといい。

また、画面に表示はされないが、タイムボーナスが大きいように思う。例えば、残り40秒と残り39秒では2千点も違うのだ。

●ヒデ・茨城県

リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）

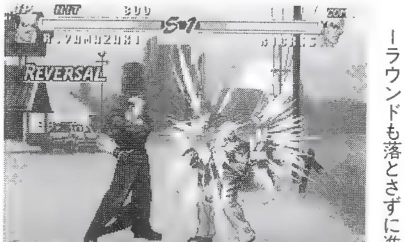
基本的には、蛇使い・中段で相手の体力を減らし、ドリルでとどめをさす。

1ラウンドも落とさずに進むのが大前提。ストレートボーナスが取れるし、アルフレッドも出現させられるため。

リバーサルで必殺技を出すと千点入り、蛇使い・中段をヒットさせると800点入るので、これだけで相手を倒すとかなりの高得点を狙える。

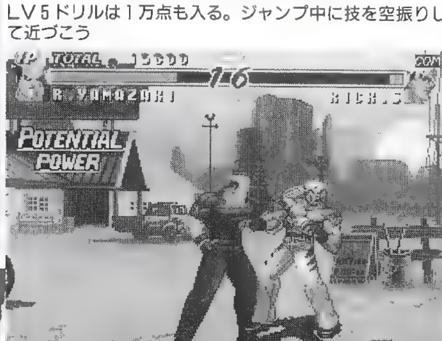
とどめのドリルは、なるべくLv5を出すことが望ましい。

●山下でした・大阪府



CPUの技をガードしたあとリバーサル蛇使い・中段を出して稼ぐ

LV5ドリルは1万点も入る。ジャンプ中に技を空振りして近づこう



第6回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	M,Y-剣魂・千葉県	700Pts.
2位	高桑敏裕・愛知県	517Pts.
3位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	311Pts.
4位	うしくん隊長・北海道	268Pts.
5位	AE86・熊本県	165Pts.
6位	未確認飛行NIM・大分県	160Pts.
7位	人間の魂・岡山県	155Pts.
8位	達也と直也・新潟県	92Pts.
9位	橘ウキョ〜・長野県	88Pts.
10位	花蝶風月・大分県	83Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

今月のハイスコア

マジカルドロップIII よくばり特大号（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード/ハイプリエステス	未確認飛行NIM・大分県	52,682,856	ALL
おはなしモード(いきのこり) スコア/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	9,999,999	ALL
おはなしモード(いきのこり) 人数/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	204人目	——

ティンクルスタースプライツ（NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
キャラクターモード メヴィウス	SQG・埼玉県	3,320,620	7面

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	FBI・神奈川県	5,124,030	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	25,583,400	6面

わくわく7（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ダンディJ	M,Y－剣魂・千葉県	29,625,000	ALL
まるるん	M,Y－剣魂・千葉県	29,330,300	ALL
ティセ	M,Y－剣魂・千葉県	21,773,200	ALL
スラッシュ	M,Y－剣魂・千葉県	21,188,600	ALL

わくわく7（SS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
スラッシュ	高桑敏裕・愛知県	19,286,300	ALL
ライ	高桑敏裕・愛知県	16,695,400	ALL
アリーナ	高桑敏裕・愛知県	16,490,500	ALL
ティセ	高桑敏裕・愛知県	15,309,300	ALL
ポリタンクZ	高桑敏裕・愛知県	12,459,200	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	1,530,100	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（NGCD）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	M,Y－剣魂・千葉県	37	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	橘ウキョ～・長野県	39	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	橘ウキョ～・長野県	40	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SS）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
覇王丸(邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	達也と直也・新潟県	15	ALL
覇王丸(妖花慟哭之章)	紅陣・千葉県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	14	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	14	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	22	ALL

マジカルドロップIII とれたて増刊号（SS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ひたすらモード/ハイプリエステス	未確認飛行NIM・大分県	51,525,452	ALL
おはなしモード(いきのこり) スコア/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	9,999,999	83人目
おはなしモード(いきのこり) 人数/ムーン	未確認飛行NIM・大分県	83人目	——

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	山下でした・大阪府	1,554,300	ALL
不知火 舞	ヒデ・茨城県	1,455,300	ALL
秦 崇秀	うしくん隊長・北海道	1,446,900	ALL
ダック・キング	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,420,400	ALL
ジョー・ヒガシ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,416,400	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,407,800	ALL
李 香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,379,800	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,359,100	ALL
ブルー・マリー	M,Y－剣魂・千葉県	1,242,200	ALL
望月双角	M,Y－剣魂・千葉県	1,239,900	ALL
秦 崇雷	M,Y－剣魂・千葉県	1,236,500	ALL
ローレンス・ブラッド	M,Y－剣魂・千葉県	1,235,300	ALL
キム・カッファン	M,Y－剣魂・千葉県	1,231,600	ALL
ボブ・ウィルソン	M,Y－剣魂・千葉県	1,220,300	ALL
ギース・ハワード	M,Y－剣魂・千葉県	1,203,900	ALL
ビリー・カーン	M,Y－剣魂・千葉県	1,201,400	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M,Y－剣魂・千葉県	5,551,500	ALL
楓（技）	高桑敏裕・愛知県	3,518,000	ALL
雪（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,396,700	ALL
御名方守矢（技）	高桑敏裕・愛知県	3,306,200	ALL
直衛示源（技）	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
斬鉄（技）	高桑敏裕・愛知県	3,161,000	ALL
嘉神慎之介（技）	M,Y－剣魂・千葉県	3,072,200	ALL
天野漂（技）	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三（技）	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
暁 武蔵（技）	高桑敏裕・愛知県	2,980,200	ALL
鷲塚慶一郎（技）	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
李 烈火（技）	高桑敏裕・愛知県	2,935,700	ALL
一条あかり（技）	高桑敏裕・愛知県	2,852,100	10人目
紫鏡（技）	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL
タイムアタック/楓(力)	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	—
サバイバルモード/雪(技)	月を見るたび思い出せ・兵庫県	64人斬り	—

THE KING OF FIGHTERS'97（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	919,500	ALL
餓狼伝説チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	910,100	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	839,000	ALL
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	830,500	ALL
火気元気チーム	うしくん隊長・北海道	810,200	ALL
三種の神器チーム	うしくん隊長・北海道	790,900	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	782,300	ALL
オロチチーム	花蝶風月・大分県	750,600	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	711,800	ALL
新女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	709,400	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	683,800	ALL
ニューフェイスチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	670,600	ALL
怒チーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	632,400	ALL
サバイバーモード(スコア) テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,285,200	ALL
サバイバーモード(タイム) 暴走レオナ	うしくん隊長・北海道	4'04'42	ALL

ポイントランキングの説明

バトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとにハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーにはそのつど一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー数名を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには編集部から記念品をプレゼントするぞ。

第6回集計結果発表は11月号なので、まだまだ今からでもランキング上位は狙える！ どしどしハイスコアを更新して、記念品をゲットすべし!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新
15Pts.（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

・ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

・送ってくれた人全員に
1Pts.（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し通常通り全員にポイントを進呈。

※クラブ・ハウスコア時代のポイント換算法からは若干の変更があり、この換算法では現在のポイントを割り出すことはできません。ご了承ください。

今月のお知らせ

今月はPS版の『RB餓狼DM』の第一便が届いたぞ。人気シリーズで売れ行きも好調なだけに、今後の盛り上がりに期待。

また、待ちに待ったCD版『RB2』もついに発売。キャラ別のハイスコアはもちろん、CD版に追加されたサバイバルモードの記録も募集するぞ。このモードではゲーム中にアイテムが出現し、それによってライフ回復や制限時間の延長などが可能なのだ。これをいかにうまく利用するかが勝敗の分かれ目となるかも。精進、精進。

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月まで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
②月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁
③ブレイジングスター（機体別に募集）
④メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑤K・O・F'97（キャラ別に募集。サバイバーモードはスコア、タイム別にそれぞれ1番成績のいいキャラのみ掲載）
⑥ティンクルスタースプライツ（各ハードで分け、モード別に1番成績のいいものを掲載）
⑦マジカルドロップIII（各ハードで分け、モード別に1番成績のいいもののみ掲載。おはなしモードはレベル『いきのこり』で攻略敵人数で競う。スコア、攻略敵人数を別に1番成績のいいもののみ掲載）
〈カウンターストップ〉
おはなしモード／いきのこり
（SS、PS）
⑧真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）
⑨RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは8月末日、発表は11月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「バトル・ハイスコア」係



中国
KOF'98こそ…
グッ
絶対に優勝するんや!
これはそのための修行や!!
テレポート
テレポート
頂上まで登りきってみせるで!!!
KOF 炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな
©SNK 1998


もうすぐ
頂上や!!
アテナ
見ててや!!
がしっ
むしっ
俺の
勇姿を!!!
もぐ
もぐ
ヘギャ〜〜〜!!!!



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先

〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202

㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


君達も私にテコンドーを教えてもらいに来たんだね？
はァ!?
何言うとんねんオッサン俺等には俺等の拳法があるん…
そうかだがテコンドーも素晴らしいぞ
世界最高の格闘技と言えよう
それはええんやけど…ちょい待ってや
テコンドーの魅力は君達もよく知っているだろう
……もうえーわ
ところでキムのおっさんは何しに来てるんや？
いや実はチャンとチョイの再教育もかねて…
もう一人どうしても許せない悪を更正しているのだ



ぼ…暴走八神は
人間レベルやないで!
こんなん教育以前の
問題や!!!
そんなことは
ない
彼だって修行すれば立派な
テコンドー使いになれるさ
ぐゥあはあ…
なんなら私の教育の
成果を見てみるかい?
おう
見せれるもんなら
見せてみい!!
ヒイッ
あちゃあ!!
フェイント
ゲェッ
早っ
今だ
八神君!!
ここで
ねりチャギだ!!


ぐああ
ああ…
ビーーン!!
しまった!!
今や!!
龍顎砕や!!!
やったで!
テコンドーかて俺にはかなわんのや!
ドウン…



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


ぬおおおおっ
今だ!!
やっちまうでヤンス!!!
!
そうだ!!それがねりチャギだ!!!
ぐりんっ
びくうっ
それイッチニ!!イッチニ!!
よーしいいぞう!
……っ
イッチニッイッチニッ
ビ———ン!!
お…恐るべしテコンドーマニア!!!
つづく

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ

先月からはじまったネオジオクイズコーナー「クイズ×クイズ」。このコーナーでは、毎月ネオジオに関するさまざまな問題を出していくぞ。そして各問題の答えとして出た数字を、このコーナーの最後にのっている公式に当てはめて計算しよう。計算して出た数字はそのまま今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを今月の最終問題と一緒に見れば、今月の答えが出てくるのだ。

見事正解した人の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼント!! みんなの応募待ってるぞ!

ミニミニクロスワード

Q1 タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そして、このクロスの中に『る』の文字が何個あるか数えよう。それが答えだ!!

1	2	■	3	
4		5		■
	■	6		7
8	9		■	
■	10			

タテのカギ

1. ラクダ兵器、(　　)スラッグ
2. 社の挑発「○○になるなよ」
3. 頭のこと
5. 香緋の潜在能力
7. 「アニョ〜ン」といえば
9. ブレイジングスターの前作は○○スター

ヨコのカギ

1. 正義の人、○○・カッファン
3. 吹きすさぶ○○のゲーニッツ
4. 写真を○○○○する
6. キリンを英語でいうと
8. 怪盗といえば
10. ついに復活! 元祖KOFボスキャラ

漢字クイズ

Q2 『アスラ斬魔伝』新キャラ、「八角泰山」。名前全部を合わせて何画?

Q3 不知火舞の必殺技『白鷺の舞』の読みで正しいのは次のうちどれ?

❶はくろのまい
❷あふろのまい
❸びゃくろのまい
❹はくろのぶ
❺しらさぎのまい

名前クイズ

Q4 『ブレイカーズ・リベンジ』で新登場の忍者キャラといえば?

❶霧隠才蔵
❷飛影才蔵
❸服部半蔵
❹不知火半蔵
❺聖伝白龍叉介

Q5 京や庵の代表的必殺技「○式・鬼焼き」。○の中に入る数字は?

仲間はずれは誰だ?

Q6 AグループとBグループは、お互いに関係のある、SNKの格闘ゲームに出てくるキャラの組み合わせを表わしています。ただし、ひとつだけ他と違う組み合わせがあります。それはどの組み合わせ?

Aグループ	Bグループ
❶ナコルル	リムルル
❷ゴズウ	メズウ
❸マチュア	バイス
❹風間火月	風間蒼月
❺テリー・ボガード	アンディ・ボガード

プロフィールクイズ

Q7 クリスの好きな食べ物の「ブータン」って、いったいどんな食べ物?

❶豚の丸焼き
❷鳥の卵
❸グミキャンディー
❹チベットまんじゅう
❺血の腸詰め

サウンド&ボイスクイズ

Q8 バイスの勝ちゼリフは次のうちどれ?

❶月を見る度思い出せ!
❷気持ちいいでしょ?
❸満月の夜にまた会おうか!
❹ちょー余裕ッチ!
❺勝ちでヤンス〜!



衣装クイズ

Q9 『アスラ斬魔伝』にも登場するリムルル。さて、修羅の衣装はどっち？



この技なんて技？

Q10 次の画面写真はある技の動作の一部分です。さて、この技はいったいなんという技でしょうか？

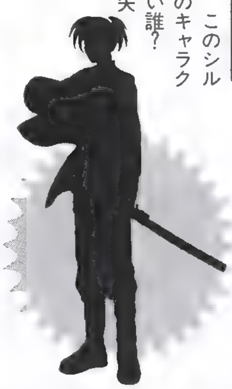
❶屑風
❷百弐拾七式・葵花
❸弐百拾弐式・琴月　陰
❹参百拾壱式・爪櫛
❺禁千百弐拾壱式・八稚女



シルエットクイズ

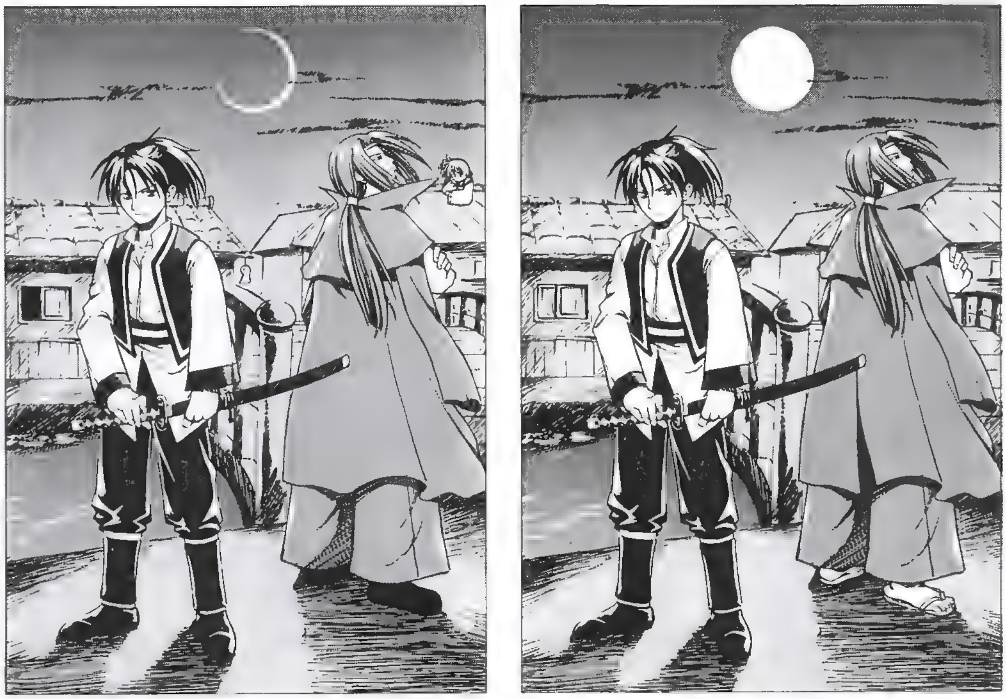
Q11 ズバリ、このシルエットのキャラクターはいったい誰？

❶御名方守矢
❷草薙京
❸緋雨閑丸
❹楓
❺不破刃



間違い探し

Q12 次の2つのイラストには右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがあります。さて、いくつ違うところがあるのでしょうか？　その数が答えになります。



イラスト／石田あきら

公式&ヒント

各問題を解いて出た数字を次の公式に当てはめよう。そして出た数字が今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを見つつ、今月の最終問題とあわせて考えれば今月の答えが出てくるゾ。

あとは応募方法を見て、その答えと必要事項をハガキに書いて送ってくれ。

今月の公式

Q❶＋Q❷＋（Q❸×Q❹）＋Q❺＋（Q❻×Q❼）＋Q❽－（Q❾×Q❿×Q⓫）－Q⓬＝今月の答えのヒントが載っているNF9月号のページ数

今月の最終問題

公式を解いて出たページ数で、いちばん左上にいるキャラクターはだれ？

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「9月号クイズ×クイズ」係

締切りは9月9日（必着）。発表は11月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

7月号クロスワードの答え

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝

7月号のクロスワードパズルのA～Rを順に並べると、サムライロクヨンノシンタイトルハナニと、なります。

ト	ミ	ネ	イ	テ	ツ	ト	マ	イ	ン	ド		ク
	ハ	タ	シ	ア	イD		ジ	カ		ヒ	キ	ニR
ケ	リ		バ	イ	オ	リ	ンH		ナ	ン	バ	ー
ン		サA	シ		ク	ロ	ガ	ネ		ム		ヤ
キ	ユ	ウ	ケ	ツ		ン		オ	トN	ノ	ク	マ
ヤ		ナQ	イ	カ	クF		タ	ラL	コ		ブ	グ
ク	ラC	ブ		ミ	ジ	ユ	ク	ジ		マ	ル	チ
ンJ	ン	ロ	シ	ド	ウ		シ	オ	キ		ベ	
ナ	マ		テ	コ	ン	ト	ー		ヨG	ウ	ツ	ウ
ン		セ	ン	ロE		ウ		メ	テ		ト	
バ	ス		ノI		カ	カ	ア	テ	ン	カ		ムB
ツ	ウ	ヨ	ウ	モ	ンK		マ	イM		ク	ロ	コ
ク	チ	ルO		リ	ヨ	ウ	ノ	ア	サ	ゴ	ハ	ンP

7月号クロスワードパズル当選者

藤岡香織・香川県／御園妙美・奈良県／小林いずみ・茨城県／古内秀弥・東京都／松嶋慶宗・熊本県／高坂彩・香川県／紫竹弘之・神奈川県／千田康博・岩手県／成沢美佐子・京都府／水戸一之・東京都（敬称略）

Welcome To PaoPao Cafe! 読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集! 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

『KOF』にハマって以来毎日が布教活動?

昨年秋から『KOF』にハマり、やっと最近になってから『'97』をプレイしはじめました。使用キャラはどんなゲームでも3代目に落ちつくのですが(例えば『月華』なら、楓→雪→守矢)、『KOF』も落ち着くまでメンバー交代は3回ほど。結局京・庵・舞というDJステーションチーム(笑)になりました。

ゲーセンにはいつも友人と通っているのですが、彼女も私がプレイしているのを見て、『KOF』をやりはじめてくれました。

大学の違う仲のよい友人にもしつこいほど『KOF』(特に京と庵(笑))のことを話したら、結構興味を持ってくれたようで…社が好きらしいんです。

さらに別の友人には、ねおちゅぴがはじまる1分前にベルにメッセージを入れてます。お陰で、晴れて彼女はちゅぴらーに!

…まるで布教活動みたいですね(笑)。

★PN/隼川夕奈(千葉県)

編:やはり格ゲーの醍醐味は対戦にあり。よって、気軽に対戦できる友人が身のまわりに増えることは喜ばしいことに違いない。相手の友人の方々も喜んでくれているようなので、これからもどんどん布教して対戦仲間を増やすべし。ただし無理強いはやめようね。(中嶋)

教育実習生の正体は現役コスプレイヤー

最近、私の通っている学校に教育実習生の女性の方がきました。そしてある日、彼女への質問の時間が設けられ、その中に、私と友人をびっくりさせるような答えがありました。

クラスの男子が「先生のもみあげには、何か秘密があるんですか?」という変な質問をしました。すると彼女は、あるマンガのキャラのコスプレをするために伸ばしているというのです。この「コスプレ」という言葉にびっくりした私&友人は授業終了後、すぐ教育実習生の方に「他にどんなコスプレをしているんですか?」と聞きました。すると、『KOF'97』の京をやっていて、コミケにも出ている



●PN/弓崎カイ(大阪府)
このあと京は髪がアフロになってしまうとのこと。髪は男の命なのにね(笑)。



●PN/白音あおい(岩手県)
今年もコンルが欲しい季節が…。暑さら負けずに頑張ろうね! ちなみに比率は%のことだよん。



●PN/三河屋三郎太(滋賀県)
出発前らしきアルフレッドくん。誰に向かって敬礼してるのか気になるところだね。



●PN/カナイマグロ&庵樹(東京都)
合作物だ! シェルミーの爆乳に思わず社も鼻血ブーってか? クリス、いたずらはいかんぞ(笑)。

PaoPao賞



★PN/佐木地(愛媛県)
めずらしくシリアスなあかり♡ やっぱいつも使ってる妖怪さんのこういう部分も見えてたりするのかな?

ということ。
今まで女の人で『KOF』を知っている人がほんの少ししかいなかったので、年齢は離れているけれど、同志ができてものすごく嬉しかったです。
●PN／真部夏恵（北海道）

編：まさか実習生がコスプレイヤーとは。こんな人が先生になったりしたら、きっと楽しいクラスになるに違いない。少なくとも「不良になるからゲーセンの出入り禁止！」なんて古臭いことといわないだろうしね。それにしても、もみあげが長いマンガのキャラって一体何なんだろう…。ルパン？ （中嶋）

突然の乱入プレイヤー!! …ただしメタスラ

こないだゲーセンで友達と2人で『メタスラ2』をプレイしていた時のことです。友達のマルコが死んでしまい、ゲームオーバーになってしまいました。
彼はコインを入れて復活した…と思ったら、その友達がこっちにくるじゃないか！ じゃあ誰がやってんの？ と聞いたら、彼いわくまったく知らない人とのこと。
そして武器やメタスラを争ってプレイしている内に私は死んでしまい、彼は1人で黙々と続けた後、何事もなかったかのように去っていきました。
まさかメタスラで乱入とは、恐るべしゲーセンのあんちゃん！
●PN／ラルフキッズ（東京都）

編：1人シューティングで孤高の点取り野郎やってても、やはりピンチになると「誰か乱入してボム使ってくれー」と、かなり身勝手なことを願ってしまうことはありませんか？ というわけで、格闘以外の乱入も盛り上がると面白いかも。とはいえ突然のメタスラ乱入あんちゃん、ちょっと怪しいかも知れない…。（中嶋）



●PN／深津取（福井県）
なんかぷにぷにしてる麻雪ちゃんだにゃ♡　ほっぺた触ってみたいなり！



●PN／沙河美州鬼（埼玉県）
うむ、なつかしいぞー　みんなちゃんと憶えてるか!!　こういうの見ると久々にやりたくなっちゃう。



●PN／ひろたかまつこ（奈良県）
'98にも出場決定でニューフェイスじゃなくなっちゃいました。チーム名に秘密がありそうですぞ！



●PN／佐山和泉（北海道）
新作ではガルとナコの間に変化がありそうだぞ。今まではっきりしなかっただけに行方が楽しみ♡

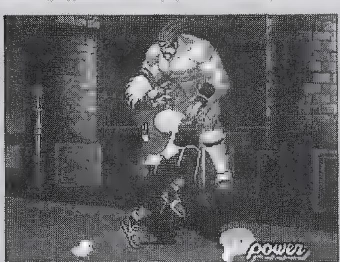
オープンテラス

不知火舞がレオタード忍蜂をやめたのは「恥ずかしかった」かららしい。よく気づいたな。●佐伯渡さん（長崎県）／ってゆーか、あの衣装で恥ずかしいも何もあったもんかい、と思ったりもするのだが…。本当に恥ずかしいなら、もう少しおとなしい服を着ておくれ。（中嶋）

ストーリーアルバム

クラウザーの衝撃フォト「パパ抱っこちて♡」

7月号42ページ右下の写真。
ダック「ほ〜らボクちゃん、高い高いでちゅよー♡」
クラウザー「ばぶー」
●PN／蒼城たくと（秋田県）



編：ば…ばぶー!?　40歳近いジェントル親父が「ばぶー♡」となー!?　なんてことなのカイザー！　異母兄ちゃんも泣いてるぞブリッツボー！
ダックのいやに軽快な足運びも気になるわ。（森）

背徳のデンジャラスルーアルフレッドに迫る魔手

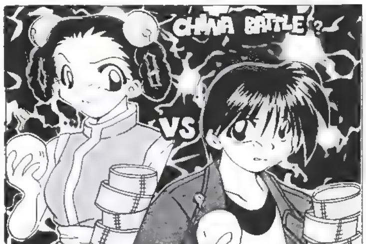
7月号54ページ右下の写真。抱きついてくるクラウザーに、アルフレッドが嫌がっているように見える。
クラウザー「うおー!!　大好きだーっ♡」
アルフレッド「いやだーやめてくれーっ！　俺が好きなのは飛行機だけだー!!」
★松田康幸さん（大阪府）



編：今月はクラウザー月間かー!?　っていうくらいクラウザーネタ多し。しかも、デンジャラスルー写真に人気集中。そしてホ○ネタが過半数。上半身裸がまずいのかな…。
密かにアルフレッドの台詞もデンジャー。思春期の男の子がそんなことでいいものか。（森）



●PN／もののじ琳（石川県）
黒子って色々出てるのに謎が多いんだよね。和狆とも古い知り合いらしいし、マジいくつなんだろ？



●PN／中江いぶき（千葉県）
っていうか、この2人がそろったら大食い選手権になってしまうような気が…。

オープンテラス

小学生に混じってゲームに夢中になっている私を見て、次の日友人は「両津勘吉」というステキな名前を私につけてくれました。…殺すよ、お前。★PN＝春雨マナ（富山県）／いやいや、なけなしの100円玉握りしめている子供を尻目に大人のマネーパワーでトレカ箱買いしたあげく、「ヤツのせいで何も買えなかった」と近所の子供に目の敵にされることに比べたら、はるかによいお姉さんですわ。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人の紹介。人と人との関係についてとことん語り合おうではないか！

初心者の気持ちも分かって それって傷つくんです

私が格ゲー（月華）をはじめた頃、毎日のように乱入され、負かされ、ストーリーモードすらろくにプレイできませんでした。その上、そのゲーセンNo.1の男は私が1人でプレイしていると、後ろで私のことをけなす始末。「女だからいけないのか？」「へただからって笑うな！」っていつもつらい思いをしていました。でも私はやめようとは思いませんでした。

むしろ「いつかコイツを負かせてギャフンといわせてやる！」と野望を持って、日々練習（街まで出て対戦しまくり）にはげみました。

そして…はじめてから3ヵ月たった頃には、ついにその男を負かせるようになりました。そしたら何ですか⁉ 今までの態度とは逆にヘコヘコしちゃって…。

格ゲー歴が何年だか知らないけど、「初心者」だからって馬鹿にしないでくれ。人がどれだけ傷ついたかも知らないで…。

でもおかげで負けず嫌いな私は強くなることができたし、対戦の楽しさというのも分かりました。

しかし、やっぱり1人でゲーセンでプレイしていると、「女のくせに」という目で見てくる人がいまだにいます。無視してますが。初心者も女性プレイヤーも、どんなことがあってもめげないでください。頑張りましょう!!

そしてこれを読んでくださってるみなさん、へただからって…女だからって、人が傷つくようなことというの…絶対にやめてくださいね。

●PN／伊藤佳奈（福岡県）

編：ううっ、NF弱小四天王の1人として、痛いほどその気持ちは分かるぞっ！

後ろでけなされたら確かに傷つくし、気分悪いよね。

その逆境に打ち勝ち、対戦の楽しさが分かるまでになったというのはスゴイぞ。

でもひょっとしたらその人、ずっとゲーセンで対戦するあたり、本当は伊藤佳奈さんとお友達になりたかったのかもしれないね。（中田）

喫煙しながらのプレイ まわりの迷惑考えてる？

ゲーセンで最も困る行為。それは近くでタバコを吸われることです。絶対いるんですよ、どこのゲーセンにいっても。ゲームに集中できないし、目が痛くなるし、僕のように呼吸器系が弱い人にとっては本当に深刻な問題なんです！

これを読んでいる人の中にも、そういうハタ迷惑なことする人がいるはず。せめて、隣に人がいる時ぐらいはやめろ！と、ここでいわせてもらいます。

●PN／白須燎（栃木県）

編：タバコを吸うのが悪いとはいわないけど、まわりに気を配るのが吸う人のマナーだよね。

でも吸う人にしてみても、それほど嫌がられているとは思ってないだろうし、吸わないで欲しいという意思表示をしてみるのも手かもしれないぞ。（中田）

雨の日のゲーセン 店を出ると…傘がない！

この前ゲーセンにいった時の話です。その日は朝から雨が降っていて、でもゲームがやりたくて傘をさしてまでゲーセンにいったんです。

傘立てに傘を置いて中に入り、KOFを3回ほどプレイして出てきた時、傘がなかったんです。

その時はもう、「今日殺す!!」て感じでした。しかたなくその日は近くの店でビニール傘を買って帰りました。

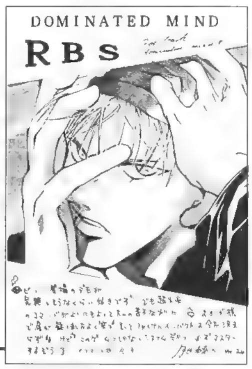
次の日も雨でしたが傘が返ってきているか見るため、またそのゲーセンにいきました。傘はやっぱりなくて、このまま帰るのは少しさみしいので、ゲームを少しやって店を出たら、また傘がなくなっていま



●PN／神無月セイ（山形県）
今年のベニーは衣装もチェンジしてかなりセクシーだぞ♡ あの服って体に自信ないと着れないよな。



●PN／カトリマット（宮城県）
私信はこのぐらいなら全然OKよん！ ただし字が細かすぎると読めなくなっちゃうので注意！



●PN／月也綾人（神奈川県）
PSのRBSはアニメがすごいよね。誤字は気をつけてるんですが、ゴメンナサイです…。



●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
わくわく7じゃ！ システムが色々あって楽しかったよね♡ 続編とかないのかな？



●PN／カイナマグロ（神奈川県）
なんか芸能人っぽいね。雑誌のインタビュー系っていうカンジじゃな。一応バンドマンだしね。



●PN／石川ハジキ（茨城県）
人知れずゲーム開発のバイトをしていたとは（笑）。細かいところへのつっこみありがとね。

した。

何となく連コインマンを思い出しました（何がって、自分がやられた身にもなれってこと）。

また傘を買いに、店の方へといったけど、雨はやみかけていたので、そのまま帰ろうと思いました。帰る時そのゲーセンを通って帰ったらなくしたはずの傘があったんです。

まあ、それはどうでもいいんですが、傘が2回もなくなるなんて、計画的にちがいない!! 誰か知らんがもうこんなことするんじゃネーゾ！

（これを見ている人々も…）

悪はゆるしません！

★PN／いじゅーいんゆいな（東京都）

編：傘がなくなったのは災難だったね。でもひょっとしたら似た傘を間違えたのかもしれないし、あんまり決めつけるのもどうだろう…。

そんなことがないように、傘を持って店に入るとかしたらいいかも。　（中田）

キャラ♥レター

可愛く元気なリムルル…
そんな君に、僕は悩殺されそうさ♡

〜愛しのリムルルへ〜

突然だけどいうよ。好きだリムルル、愛しているよ！　本気で。大好きだ。俺の頭の中は君のことでいっぱいだ（他にも色々入っているけど…）。1日1回必ず君のことを想う。好きだよ。大好き。愛してるって。

君の好きな精霊の声、俺でも聞けるかなぁ。君の元気な声が頭で響き、可愛い姿が常に脳裏をよぎる。その姿にもう、悩殺されそうさ。

この俺の君に対する熱い想い、直接いいたいよ。でもできない。君が幻想の中の人間だから？　そんなことない！　だけど、もし本当に君に会って告白できたとしても、俺にはできない。なぜなら、俺の君に対する激しく愛する熱き想いは人知を越えていて、コンルすら死にかねないからさ。

ただ、俺の想いは決して忘れないでね。勝手かもしれないけど…。すべては、君のためを思ってやっているのさ。本気で愛してるよ、リムルル♡

●PN／？！W（愛知県）

編：本当にリムルルが好きなのね。ま、たまにはこっちの世界にも戻ってらっしゃい。　（稲葉）

輝く瞳、厚い胸板…
私はあなたのとりこなの!

我、愛するIORI…

友人の部屋であなたを見たその日から、頭の中からあなたが消えない…。特にあなたの暴走した時のあの輝く瞳…「素敵っっ！」。その瞬間私はあなたの〝とりこ〟になったの。そして…あの巨…じゃなくて、厚い胸板…ああっ、とにかくあなたのすべてを愛してしまった…。

でも、あなたの瞳は、いつも京を映し出している。私の最大のライバルは京なの…。でも、絶対に負けない…。いつか必ず、あなたのその希望に輝く瞳の奥に私を映し出してみせる…。覚悟しててね、IORIN…。

★PN／宇奈月微悌（広島県）

編：あら、男の子が恋のライバルとは大変ね。でも、ほら彼の場合、ちょっと普通のボーイとは好み（♡）が違うみたいだし…。ねえ。　（稲葉）



●PN／うどん西（千葉県）
昔懐かし省エネルック。ハワードコネクションでギース様が流行らせてるとか（笑）。



●PN／八神サリィ（北海道）
羅刹君は覆面してるらしいです。しかもアンダーシャツ着てないので修羅よりセクシー♡



●PN／渡嘉敷静香（沖縄県）
あそび人はおしゃれに気を抜かないのだ。でも女ほっといてそれやってていいのかな？



●PN／毒茸美女丸（大阪府）
不敵な笑みを見せてるレオナが人間臭くていい感じ！　ラルフみたいな人の側にいると表情増えそう。



●PN／ネジ巻子（新潟県）
これは体に文字を刻んでるのかなぁ？　ちと痛そう。題して『人間絵葉書』！　なんちて♡



●PN／三条あかり（新潟県）
どんな写真撮っても心霊写真になりそう。でもゆかいな妖怪さんばっかだから楽しいかもね♡

オープンテラス

KOFベルトの法則から判断しますと、ポリサム2の新キャラ、アスラさんはオロチ一族であることが判明しました。●小野塚竜さん（埼玉県）／そう、実はオロチの皆さんは大のベルト好き。ああ、この拘束される感覚が…以下自主規制。（中嶋）

オープンテラス
今度のナコは露出度が女性中2番目に高い、と書くと、かなりナコが脱いだかのように思われるのだが、単にリムの露出が激減しただけ（涙）。●PN＝梓緑（埼玉県）／ご安心あれ。羅刹リムはそんな方々の胸中を察してか、冬でも元気に半ズボン。このあたりにSNKの大人のはからいがうかがえますなあ。（中嶋）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！　イエ〜イレッツシング！

死の直前に見たものは…オロチの愛と平和の歌

三種の神器にボコられたオロチのなげきの歌。元歌はTOKIOの『Love&Peace』です。

オロチの関係なんて
蹴っとばされ
あの愛なき庵はあやつれない
絶対絶命　首絞めだ
意識が遠のいていく
京が（京が）殴る（殴る）
心はLove　Love　Love　L
ove　Love
Love&Peace！
●PN／タカヒロ（滋賀県）

編：う〜む、仮にも人類を滅ぼそうとしているオロチ一族の長が、Love（愛）だのPeace（平和）などというハートフルな言葉を使っていいものか。
ある意味不気味だネ！（森）

燃やせ！殺せ！もめろ！KOF'98開幕

『走れマキバオー』もとい『走れコータロー』の替え歌です。なんだか長いです。キンターズとは、勝手に作ったKOFの略語です。

これからはじまるキンターズ
ひしめきあって　燃えるのは
天下の燃えたろ男　草薙京！
今日は試合だめでたいな
（燃えたろ？）
燃やせー　燃やせー
庵んをー
マチュアとバイスを
ぶちのめし
燃やせー　燃やせー
庵んをー
燃やして　焦がして
できあがり
（チーン♡）

まだまだ続くよキンターズ
ひしめきあって　吠えるのは
天下の暴走男　八神庵！
今日は試合だめでたいな
（はーっはっはっは）
殺せー　殺せー
草薙をー
紅丸　大門　ブチのめし
殺せー　殺せー
草薙をー
引っかけ　かみつけ
活け作り
（一丁あがりぃ！）

それでも続くよ　キンターズ
ひしめきあって　わめくのは
天下の迷惑娘　麻宮アテナ！
今日は試合だめでたいな
（アテナ、いっきま〜す♡）
もめろー　もめろー
不知火舞とー
胸のデカさに
イチャモンつけて
もめろー　もめろー
キングさんとー
それでもサイズは変わらない
（余計なお世話よ！）
★PN／トルネードかずき
（埼玉県）

編：600年続いているという草薙家と八神家の宿縁も、こうして替え歌にしてみるとなんだか微笑ましいなぁ。アテナも女の子らしくてよい！
ところでKOFの略は「ケイオーエフ」だと思うんだけど、みなさんどうか。（森）

合い言葉は「サンキュー！」紅丸、今年のテーマ曲

TMRの『HOT LIMIT』で紅丸の替え歌ができたので送ります。

「サンキュー！」
夏に必ず叫んでる
細身にロン毛のナルシスト
女の子には助けにいくけど
助けられた経験なし

雷出して　まわし蹴り入れて
コレダーで首しめてK．O．
足技なはずの真空片手駒
なぜ押すのはパンチボタン？
最近分かってきた
俺らなんかポケモンみたい
オレがライチュウで
京はリザード
大門はゴーリキー

愛すべきゲームたち

「KOF」は格ゲー界の[illegible]

私をネオジオに引きこんだ格闘シリーズ、それは「KOF」シリーズでした。思い起こせば4年前の夏、ゲーセンで見かけて「'94」が出た時。ゲーセンで見かけて一瞬にして引きこまれたことを、思い出します。
一対一が常識だった当時の格闘ゲームにおいて、斬新的ともいえる3対3のバトル、避けシステムといった今までのゲームの常識を覆した作品に、私ははまりました（このゲームのために、私はネオジオを買いました！　本当です）。
その後、「'95」や「'96」とシリーズが進むにつれ、ストーリー性も高くなり、キャラやシステムもだいぶ変わってきました。
しかし、3対3のチームバトルシステムという基本、「ネオジオ版オールスターグランプリ」（競馬でいえば有馬記念のようなものだと私は思ってます）的な要素は、全然変わってはいません。
今、多くのゲーム会社からタッグマッチや、オールスターキャストのゲームが数多く出ています。でも、それらのゲームの基本となっているのは、この『KOF』シリーズではないかと私は思っているほどです。
ちなみに、私は「'94」から「'96」までずーっと「怒チーム」を使い続けています。「'97」以降でも、「怒チーム」がなくならない限り、ずっと使い続ける予定です！
★PN／ロイヤルタッチ岡部
（愛知県）

編：すごい！　ロイヤルタッチ岡部さんは、初代からのファンなんだね！　お手紙からも、KOFシリーズへの深い愛を感じるよ。
確かに、『KOF』以来、タッグマッチやオールスター出演ものの格ゲーをよく見かけるようになったけど、やっぱりその手のものの中でも『KOF』シリーズが一番作りこまれていて、面白いような気がするな。
今年の「KOF」は、こみいったストーリーがない分、有馬記念じゃないけど（笑）より年に一度の大イベントーって感じで個人的にはすごく好きなんだ。みんなはどうだろう!?（[illegible]）



●末次誉亮さん（山口県）
デクオくんとデクミちゃんです。この2人ってマジ肉体美ってものを感じるねぇ。



●PN／霧方時紫（台湾）
アスラの発売はもう少し時間がかかりそうです。発売したらフリーク読んで極めてねん♡

…ちょっとマイナー…

「サンキュー！」
夏に必ず叫んでる
細身にロン毛のナルシスト
家で寝ていて停電になったら
雷使って自家発電

●PN／剣客T・Y（青森県）

編：紅丸がほっぺたから電撃を出すところを想像中…。のわーッタマネギ（謎）！　やっぱりあれはライチュウだから許される所業なんスね！

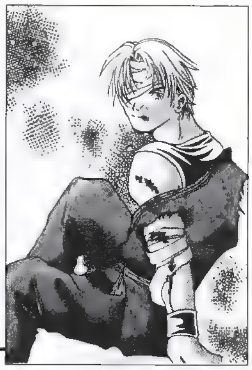
ところで、TMRのこの曲の衣装を見ると、なぜか『侍魂2』のアスラを思い出すんだよなー。（森）



●PN／今村実（静岡県）
慎ちゃんの子供が欲しいとな!?　でもあの日当たり悪そうな洋館に住んだら体に悪そうだにゃ。



●PN／石野梶丸（福井県）
背中が幸せですか…。編集部にはギース様の袴の裾から見えるおみ足に夢を描く人がいますぞ。



●PN／神奈晶（愛知県）
リョウってば右目どうしたの？　負けちゃったのかな？　すっげー痛々しいんですけど…。



●PN／甘美操（秋田県）
俺って血まみれのイラスト多いよな。そういうイメージ強いからね、当然といえば当然だけど。



●PN／はむすぶた（福岡県）
月華で初めて格ゲーハマったっていう人、意外と多いんだよね。そのまま他のにもころんじゃえー！



●PN／河見恵（東京都）
ハガキの後ろに沢山リムルルの可愛さを語ってくれてありがとう。同意見多数だよん。

オープンテラス

もしアンディと舞が本当に結婚したら、舞は「ボガード舞」とかいうリングネームのような名前になってしまうのだろうか。●PN＝榎木津りょういち（茨城県）／それはかなり嫌かも。ではムコ養子ということで「不知火アンディ」ではどうか？　…どっちにしても未来はないですなー。（中嶋）

ゲーム用語辞典【こ〜し】

【こ】（コ）

こうこうせい【高校生】：20才になっても学業と引き換えに親に依存して生活できる、うらやましい身分。
●PN／三宅トモロ（長野県）

コスプレ：俺の夢を壊すナコルルがいる。
●PN／赤い扉（北海道）

このままではおわらんぞ〜【このままでは終わらんぞ〜】：俺の負けゼリフ。どうひいき目に見ても、負け犬の遠吠えにしか聞こえないあたりに親近感がわく。
●PN／暗黒波動電波（茨城県）

こまんどへんこう【コマンド変更】：今までのユーザーの努力を水泡に帰し、新たに参入する新規ユーザーのためにゲームを仕切り直ししようという、非常にありがたいメーカーのはからい。
●PN／大沢澤王（群馬県）

コンル：リムルルの唯一の友達という説も…。
●PN／小豆抹茶（香川県）

【さ】（サ）

サイコソルジャーチーム：『KOF』の登場チーム。相関図を見る限り、他のどのチームとも関わりがないことから、キムチーム同様いかに浮いているかがうかがえる。
●PN／CLUB-yMA（北海道）

サウスタウン：餓狼伝説シリーズの華麗なる舞台にして、格闘バカの名産地。
●PN／石川ハジキ（茨城県）

サムライスピリッツ：侍も出てくる武器を使った対戦格闘ゲーム。
●PN／るむるる（千葉県）

さらばギース：いわずと知れた『RB餓狼』のキャッチコピー。これで涙を流したギース使いは多く、だまされた者も多い。
●PN／タカシ・覇我悪怒（神奈川県）

【し】（シ）

シェルミー：ミニスカートで技を繰り出しながらも、絶対に中身は見せないという器用なお方。
●PN／斎藤デス（宮城県）

しき【色】：不幸と色気を売りとした美形キャラ。かなりの人気をほこっているが、現実にこんな人間がいたら間違いなく引くだろう。
●PN／えび（石川県）

しずまる【閑丸】：『武士道烈伝』で数多くのユーザーのネオジオ離れを防止した功労者だが、『侍魂』はおろかネオプリのフレームにすら起用されない薄幸の美少年。
●PN／Y. S. NAVY GENTLEMAN?（埼玉県）

しのび【忍び】：忍者のこと。闇に生き闇に死す裏の世界の住人。まれにピンクや模様つきもあり。
●武野智一さん（岐阜県）

じゅうわり【10割】：体力ゲージを丸ごといただいていく連続技のこと。条件つきのものもあるが、お目にかかるチャンスは結構ある。
●PN／剣客T・Y（青森県）

ジョー・ヒガシ：本名は「東丈」だが、表記のおかげで数回早くこのコーナーに登場できたキャラ。
●PN／桐生悠樹（京都府）

しらぬいまい【不知火舞】：お色気派ヒロインの元祖でありファイナルフュージョン。体はすっかり20代だが、おつむはいまだに18才。
●佐伯渡さん（長崎県）

しろきょう【白京】：『'97』白いガクラン姿の京の呼び名。下心をもったお姉さん方にはウェディング京とも呼ばれる。
●PN／浅倉モト（千葉県）

じんきょうだい【秦兄弟】：今年で18になりました。170センチあります。本当です。
★PN／吹雪麗名（大阪府）

しんくうかたてごま【真空片手駒】：紅丸の美的センスを疑ってしまいそうな、常人にはとても思いつけない技。
●PN／鷹丘聖（大阪府）

しんだのなしのじゅつ【死んだのなしの術】：前作で死んだはずのキャラを、何事もなかったかのように再登場させる荒技。ギース、ナコルル、「仁義なき戦い」の川谷拓三など。
●山本孝幸さん（愛知県）

胸のはだけたシャツ、ハデな色のズボン…。「松本ハウス」の加賀谷さんの格好はいおりんのコスプレでしょうか?●PN=山瀬優司（愛知県）／そのとおりっ！　彼こそまさにお笑い界の八神庵！　…などと書くと夜道が怖いのであえてノーコメント。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

ゲーセンのはり紙にびっくり ネオジオゲームは18禁?

私の大学の近くにある古本屋に、対戦台がいくつかあるんです。台が少ないわりには『侍魂』や『RB2』などニューゲームがそろっているのですが、台の前にはり紙が…。

裏キャラ禁止とでも書いてあるのかと思っていたらびっくり。なんと「18歳未満はプレイできない」と書いてあったんです。メーカー側ではそうなっていませんよね！

●PN／くたくた（京都府）

編：何ィーッ『侍魂』や『RB2』が18禁とな!?　いや、確かに蒼月のセリフや舞の乳揺れなどイヤーンアハーンな演出は多いけど、そんな話は聞いたことないぞ！

待てよ、その説が正しいとしたら、当然そのソフトを詳し～く取り上げているネオジオフリークも18禁?　そんでもって、私は18禁雑誌の編集者ってことかな♡　…ちょっと待て!!（森）

SNKさんに聞きたいネオジオの魅力

「アーケードゲームをそのまま家庭に」

これがネオジオのウリ文句です。昔はそうでした。MVSで発売されたゲームは他のハードに移植されることなく、ネオジオにはこれでしかアーケードゲームを家庭でプレイできないという魅力がありました。

しかし、今では次々に移植され、これでもかというほどおいしいオマケが移植にはついている。それでも発売の早さだけは自慢できたはずだが、7月号のパワーチャージさんもいっているように、『RB2』CD版の発売が遅すぎる。

発売されるならまだいい。ロムは出ても、CD版にはないソフトも増えてきました。

今さらSSやPSへの移植をどうのこうのいっているのではありません。SNKに聞きたい。今、ネオジオのウリ文句はなんですか?

★PN／鷹丘聖（大阪府）

編：これはなかなか鋭いご意見。確かに、移植の方がオマケがいいからズルイ、なんていう問題じゃないんだよね。

大事なのは、ネオジオというハードの価値。ハードって高いから、買う時後悔しないかすんごく悩むし、一度買ったらとことん楽しみたい。ネオジオ買ってよかった！って思えるような今後の展開を期待します。SNKさん！（森）

Y.S.NAVYさんへ 女子供だって戦士です！

7月号のY.S.NAVYさんの意見について。

可愛いキャラ（女子供）を痛ぶるのは気が引けるとおっしゃっていましたが、ではどうすればよいのでしょうか?　わざと無防備のまま負けたりすればよいのでしょうか?　違うはずです。

まず、女子供を斬ることを悪だと決める前に、メーカーの方々がどういう思いをこめて、私たちプレイヤーにそのゲームを提供したかを考えるべきです。きっとメーカーの方々は、「自分の好きなキャラを使って格闘を楽しむ」という格闘ゲームの定義に基づき、多くのプレイヤーに感動と興奮を味わってもらおうという意図で制作したはずです。

また、キャラの性格やストーリーに着目するのなら、女子供だからといって何も手を出さないというのはそれこそ失礼だと思います。ナコルルもリムルルも、いざ戦いとなれば死を覚悟した芯の強い立派な戦士。手加減や情けなど彼女たちには不要です。

確かに、女子供を殴るような一般常識に反する（男ならいいというわけではない）行為は、現実世界においてあってはならないことですが、ゲームの枠内だけならよしとしませんか?　少なくとも、NF読者のみなさんはY.S.NAVYさんのように分別のある人たちなのだから。

●PN／蒼い月（兵庫県）

編：意外に反響の多かった、7月号Y.S.NAVYさん（PN、ありがとう！）のジエントルなご意見。今回のこの投稿は、女子供に対して失礼です！　という反対意見の代表として掲載しました。

Y.S.NAVYさんに賛成の意見では、最近起こる暴力事件のせいで、暴力シーンのある格闘ゲームが悪者になってしまうのが心配…というのが多かったぞ。まあ、ゲームと現実の区別がみんなの中でしっかりとついていれば、闘いに彩りを添える可愛いキャラがいてもいいんじゃないかな?（森）



●PN／羅城水月斎（東京都）別にナコを避けてたわけじゃないよん。でもこれでPNはバレるわけだから、素直に教えちゃえ！



●PN／からさわ（長野県）踊り子みたいな香緋だね。これから遊びにいくとか?　そういえばチラシのお店は結構好きです♡



●PN／こたろう（大阪府）破沙羅も消えたまんまだよね。奥さんのオプションこみで復活して欲しいよね。



●PN／前口美緒（愛媛県）題して『夏だしこの方が涼しいでしょ』とのこと。確かに夏場は髪の毛って暑苦しいよね…、うむ。



●PN／十文字聖夜（静岡県）ヘビポ○モン。紫の炎での攻撃が得意。月夜は血を吐いて暴走＊オロチ化するので注意。なんちて♡



●PN／鈴夜開夢（栃木県）麻雪ちゃんって何気に男女共に人気高かったりするんだよね。胸のペンダントの顔がイカスー

よろず質問＆要望コーナー

山崎って何ヵ国語話せるんですか？　沖縄、香港に住んでいるということで、日・中・英の3ヵ国語はできそうですが。
●PN／反町美咲（千葉県）

基本は日本語と英語を話しているようですが、ブローカーをしているので、片言ですが中国語もできるようです。
（SNK広報宣伝課）

ビリーの妹、リリィ・カーンの詳しいプロフィールがあれば教えてください。
●PN／黒森音葉（東京都）

少し甘えん坊な面もあるようですが、兄想いの優しい妹なんですよ。趣味は料理で、特に兄の大好物の卵料理が得意だそうです。
ほんと、ビリーにはもったいない？　妹だと思いませんか（笑）。
（SNK広報宣伝課）

『RB2』のエンディングで崇秀はキムに、崇雷はタン先生に弟子入り（？）しているのはなぜですか？
また秦兄弟の住んでいるところは中国のどこですか？
●PN／海野海月（千葉県）

これまで2人は自身の意志を先祖の意志に乗っ取られていましたが、2人はそれぞれ自分の意志で師と仰ぐ人物を選び、修行することに決めたようです。
現在の住んでいる場所に関しては不明。
（SNK広報宣伝課）

『ネオジオ特選同人誌コーナー』は必ずオフ本（オフセット印刷）でなければいけないのでしょうか？　教えてください。
●PN／源シヅカ（長野県）

もちろん、コピー本でもOKです。コピー本ならではのこった作りの本などもお待ちしています♡　ぜひ送ってくださいね。
（NF編集部）



●小林浩子さん（宮城県）
フォーマルっぽい服のちづるさんじゃな。彼女は今年も元気に踊ってます。



●PN／御雲天徒（宮城県）
スイルとロサのファンは根強いよね。この2人が登場する新作出ないかな？

ごちそうさま



何だよ「いただきます…」って…。そんなこといわれたらマジで怖いよん…。やっぱり、食べ終わったら「ごちそうさま…」っていってくれるのかな？

★PN／佐木地（愛媛県）

ボツキャラカフェ



'98で復活した人達もいるので、ボツキャラから復活する可能性があることは証明されたぞ。ってそういえばビリーも復活キャラだったな…。一時はここにいたのかしらん？

●PN／佐木地（愛媛県）

何の予約？



おちゃめな店員さんじゃな。まあちょっとぐらいタイトル間違ってもブツが手に入ればいいんだけど、あんまし複雑な間違いされると不安じゃよな。

●PN／杉山亜希子（熊本県）

何がしたいのか



おーい火月、兄貴はどついてもええんか⁉　葉月をどつきたくないんだったら、自分がボケにまわるっていうのはどうかな？　どつけなくてもどつかれるのは大丈夫なんじゃないかな（笑）。

●PN／カトリマット（宮城県）

草薙、真吾、五郎ときたら、次はやっぱり拓哉か中居でしょう。●PN＝藤沢怜里（石川県）／ゲームキャラのアイドル化が進む現在、一瞬「やりかねん」と期待したりもするが、大門がジャニーズJr.に囲まれて踊っている姿を想像すると……大却下ー（中嶋）

SS版『天サム』を4MB拡張ラムで起動させてみたところ、何と2P側のキャラがモザイク状に。さらに相手に密着した状態で技を出すと、両キャラともにモザイクがかかって何かH。2P側が蒼月だったりすると以下略。●PN／大山高嶺（京都府）／そういう時は目を細めて視点をぼかすと吉。きっとすばらしい世界を堪能できるであろう。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

空耳Q&A

古いネタなので、同じネタがあったかもしれませんが、『天草降臨』のCPU天草さんの勝利ボイスが「苫小牧の出船が」といっているように聞こえてしまいます。本当は何ていっているのか、教えてください。
●PN／練り半月斬（埼玉県）

編：天草（特に悪）のセリフって、空耳率がめっちゃ高いんだよね。ちょっとエフェクトがかかっているのがポイントなのかな？
それで、かんじんの正解はというと「ブヲワキマエヌデクメガ（分をわきまえぬ木偶めが）」といっているのでした♡ よく聞けばそう聞こえる…ような気がしないでもないなって感じだけど（笑）。最初から正解が分かっていた人はすごいかも!?（片山）

オロチの血によってタイツが目覚める!?

『KOF'97』のオロチ社の登場のセリフ「目覚めよ、大地よ」が、友人Sには「目覚めよ、タイツよ」と聞こえたらしい。いったいどういう意味なんだろう。
●PN／雨月風（愛知県）

編：実はタイツにあこがれているとか…。「みんなタイツをはけ～っ!」という、社の心の叫びなのだ。なんちて♡ つーわけで、空耳度は62点でどうかにゃ？（片山）

勝ったはいいけど…100円落とした山崎

友達と『KOF'97』をプレイしていて気がついたんですけど、山崎の勝ちボイスが「100円がねぇんだよ」に聞こえるんです。もしや、いおりんのみつけた100円（アートギャラリー参考）ではないかという説も…。
●PN／城崎雅（福岡県）

編：試合の最中に落としちゃったのかな（笑）？ 空耳度は81点じゃ～！（片山）

火龍追撃棍でムラカミさん危険!?

『RB2』のビリーの火龍追撃棍を連発すると「ムラカミー!」といっているように聞こえる。なぜだ！ ムラカミという人に恨みでもあるのかっ！ 全国のムラカミさん、棒使いにはくれぐれも注意してください。
●PN／自衛隊野郎T（愛知県）

編：聞こえるような、聞こえないような…。とりあえず全国のムラカミさんは、夜道に注意だ（笑）！ 空耳度は65点を進呈しよう！（片山）

自己主張がド忘れか!? 真吾少年の叫び…

『KOF'98』の真吾の負けボイスが「俺って真吾ね～!!」と聞こえます。自己主張が強いのか、闘いの連続で自分が真吾であるということを忘れたのかは知らんが、安心しろ、お前は真吾だ!! とりあえずCPU戦でイキナリ出てくるな、びびるから。
●PN／ヒサヨシ（大分県）

編：もう『KOF'98』のネタが。早いよ、ヒサヨシさん！ 真吾ってばおちゃめさん♡ そうやって乙女の母性本能をくすぐるのだろうか…？ 空耳度は77点です！（片山）

怪談 ケケケ…

追いすがる女の霊 その正体は…

妙に落ち着かなかったある日のことです。お風呂に入っていると、髪の長い女の人が、お風呂場の小さな窓から無理やり中に入ろうとしているのです。急いでお風呂場のドアにカギをかけ、自分の部屋に入りました。するとまたその女の人が立っているのです。
次の日友達から、小学生の時に転校したK子ちゃんが、昨日肺炎で死んだということを聞かされました。K子ちゃんは亡くなる前、ひどく私に会いたがっていたそうです。友達にK子ちゃんの写真を見せてもらうと、夕べの女の人そっくりでした。
何か話しかけてくれれば逃げなかったのにな。
●PN／たけし（広島県）

編：久々の正統派（笑）怪談…って笑いごとじゃない！ すでに編集部・森さくらは避難してしまいました。一人にすんなよぅ～！（五十嵐）

さわやかな朝に響く超低音ボイス

朝起きてメシ食って部屋に戻ると人の声が聞こえるんです。しかも超低音でボソボソと…。よく聞いてみると、「…死ね」と聞こえる。ピピって約10分後、目覚まし時計と判明。目覚まし音にしていたイオリンの声が、間違えて鳴っていたらしい。ちなみに録音した声は「そのまま死ね」。ああ…サワヤカな朝…でもコワひ。
●PN／あまちゅあの要

編：トリはさわやかにシメてみました。夏は怪談シーズン到来ってことだけど、実は今回最終回。今まで応募ありがとうございました。（五十嵐）

今月のお誕生日キャラ

今月からの新コーナー。みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTH DAY♡

8 AUG.



●PN／みなみけいこ（山口県）

リョウ・サカザキへ
年々若返っていく気がする貴方！ そんな少年みたいなリョウが大好きです！ とりあえず誕生日おめでとう♡
●PN／路羽遼子（埼玉県）

山崎竜二へ
あなたが誕生した8月8日。この日は竜二が主役♡ 私は誓います。竜二以外は使わないことを。
●PN／みぃちゃん（埼玉県）

アンディ&リックへ
8月16日、お誕生日おめでとう。実は私、8月17日生まれなんだよね。今度3人で誕生日パーティしよう！
●早坂美百子さん（神奈川県）

ラルフへ
ハッピーバースデー！ 今年も強く！ そして、熱い男でいてくれ！
●PN／ラルフキッズ（東京都）



●PN／大鳥タロウ（大阪府）

8月生まれのおもなキャラ
2日リョウ・サカザキ、8日山崎竜二、10日チン・シンザン、16日アンディ・ボガード、リック・ストラウド、21日ホンフゥ、25日ラルフ

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

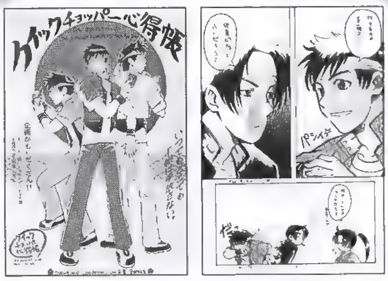
　しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

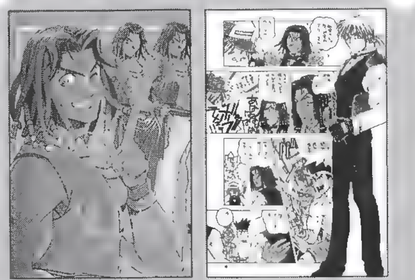
　あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

クイックチョッパー心得帳



●とにかく真吾の本♡　マンガ＆小説。真吾＆京＋庵が目立ってます。真吾についての企画ページはファン必見！／B5／オフ／44P／400円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒663-8113　兵庫県西宮市甲子園口2-4-6　末次志乃（発行：Overtime．co＆青い空が好き）

どこみてんだョ！



●世にも珍しい（本人談）ボブの本！　他にはテリーも目立ってます。餓狼（特にボブ）好きな人なら誰でも楽しめるギャグ本です！／B5／オフ／20P／500円無記名小為替（送料込み）＋宛名シール／〒135-0021　東京都江東区白河3-2-3　4F　仲丸ことみ（発行：ぽぷぐるま）

STILL AND ALL



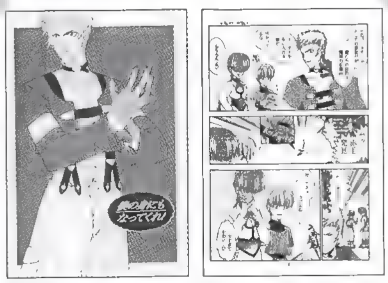
●紅×京本。オフィシャルストーリーがらみのシリアス！　ライバルとしての2人にこだわった内容です！　ちょっとだけHあり♡／B5／オフ／52P／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒175-0092　東京都板橋区赤塚3-1-30-204　馬上方F係（発行：CARESS）

諸行無常



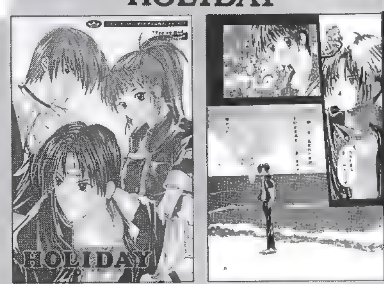
●ナコルルの修羅＆羅刹の話と、閑丸の話がメインのサムスピ本。シリアスが奥が深いです。この2人を愛する人にオススメ！／B5／オフ／32P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒963-0201　福島県郡山市大槻町字普門寺坦北22-5　渡辺しのぶ（発行：あさかの屋）

僕の身にもなってくれ！



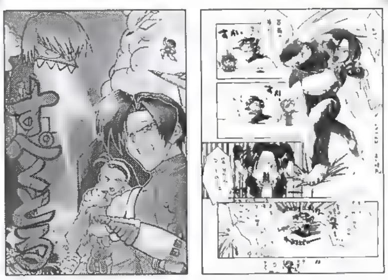
●社中心のニューフェイスチーム本！　不幸でバカな社がいい感じです♡　お姉様なシェルミー＆天然小悪魔クリスが好きな方にも！／B5／オフ／20P／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒521-1205　滋賀県神崎郡能登川町躰光寺462-3　菱岡幸恵（発行：LAMP）

HOLIDAY



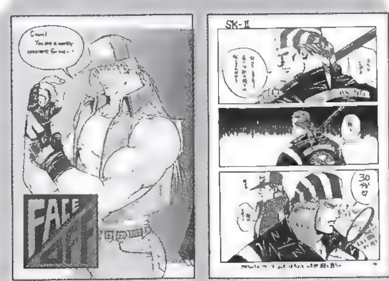
●京と庵が中心のギャグ＆シリアス本。気合い入れて作ったので、みんなに見てもらいたいとのことです！／B5／オフ／40P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒203-0042　東京都東久留米市八幡町1-9-28　B-210　池﨑敏明（発行：HOT MILK）

すぺくとる



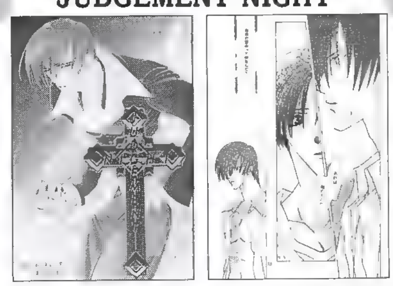
●「KOF'97」のオールキャラギャグ本！　ギャグ好きの人なら買いです！　シェルミーのお話がいい感じ♡／B5／オフ／42P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒181-0004　東京都三鷹市新川6-2-18-101　丸田めぐみ（発行：CHANGE GEAR）

FACE／OFF



●「RB2」のテリー中心のショートギャグ集！　ちょっぴり大人ネタあり。テリーが大好きな方に読んでいただきたいとのことです♡／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒125-0042　東京都葛飾区金町3-15-12　杉本史枝（発行：B-CÔURAGE）

JUDGEMENT NIGHT



●三種の神器チームがらみの庵×京本！　血の宿命に振りまわされつつも惹かれ合う2人のシリアスな話。神器チームが好きな方へ。／B5／オフ／66P／800円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒253-0112　神奈川県高座郡寒川町中瀬25-13　荒井方N係（発行：雑魚屋）

オープンテラス

私は香緋が好きだが、みんなにいいことを教えよう。…香緋はチャイナ娘ではなくアメリカ娘だ。●PN＝海野海月（千葉県）／私も香緋が好きだが、みんなにいいことを教えよう。彼女の髪の生え際から察するに、10年後彼女の頭髪はチャンのあとを追う可能性が大。（中島）

『侍魂2』の新キャラ八角泰山。水をかぶったらパンダになるとか？ 羅刹あたりで無理ですかねぇ…？●PN＝イトコンドリア（福岡県）／スキンヘッド（推定）にずきん、そして丸い眼鏡。いわれてみれば「らんま½」の親父そっくりかも。隠し変身コマンドとかあって欲しいものだ。（中嶋）

文通＆募集コーナー

●八神庵に一生をささげてもヨイという人、草薙京に焼き魚をプレゼントしたい人。われこそはオロチだ！という人。私と文通＆イラ交してください。ちなみに私は庵とニューフェイスとオロチ命です♡ 年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。ヨロシク♡ 15才・女 〒381-2224 長野県長野市川中島町原501-5 小林佳代

●楓の誕生日本を作るので、楓に関するアンケートの回答者サマを募集しています。80円切手と宛名シール同封でお願いします。なお、回答者様にはお礼ありです！ 〒262-0041 千葉県千葉市花見川区柏井町1-656-5 パークハイツA2-304 品川三千代

●お友達募集！ 私につきあったろ、書いたろ、という人。文通＆イラ交してください！ 私にKOFを教えて。ゲーセンでもコミケでもついていきます！ コスしてる方もOK！ ちなみに私は庵、クリスくんとかが好きです。とにかく文通したいっス！ 初回のみ80円切手同封でお願いします。14才・女 〒121-0064 東京都足立区保木間5-13-9-103 松永愛美

●教えてください！ 手榴弾やマシンガンなどの武器のプラモを売ってる東京都内のお店を教えてください。また、そういったものを売ってくださる方、興味がある方募集してます。コスプレの仕方や衣装の作り方を教えてくださる方も募集してます。おたより待ってます！ 15才・女 〒193-0801 東京都八王子市川口町543-2 橋本奈美

●ネオジオ格ゲー友達募集！ 僕たちと一緒にネオジオで遊んでくれる方、できれば立川から近い人がいいです。お友達と一緒も大歓迎！ みんなで遊びましょう！ まずはお手紙ください。19才・男 〒190-0004 東京都立川市柏町1-36-52 エスポワール立川A-105号 加茂寿一

●月華、サムスピなど刀系バトルが好きな方、私と文通しませんか？ なるべく同県、同世代、同性の方がいいな。私は受験生なので手紙は月に1回くらいでお願いします。私と熱く語りあいましょう！ 好きなキャラは誰でもいいです。近ければ一緒にゲーセンにいって騒ぎましょう！ イラ交もね！ 14才・女 〒442-0024 愛知県豊川市西豊町1丁目178 リオ・リコ3-D号 藤原美佳

●SNKで誰よりも山崎が好きという方、文通してください。字もイラストもへたですが…。他にもクリス、シェルミー、マリー、そしてキング（ショートヘア・金髪）に弱い方、求めてます。80円切手不要。近県で、ともにゲーセンなどで遊んでくれる方も募集しています。17才・男 〒486-0904 愛知県春日井市宮町152-2 片嶋啓登

●ネオジオフリーク＆格闘ファンの方、ジョー・ヒガシ、京、紅丸好きな方、お手紙ください。日頃できない相談や、笑い話でも結構！ 気軽にお手紙ください。待ってます！ 年齢性別不問です！ 22才・男 〒133-0052 東京都江戸川区東小岩6-8-1 バッカス大林401号 真鍋英樹

●KOF友達求む!! KOF友達のいない寂しい私と、文通＆イラ交、そして何より一緒に遊んでくださいっっ!! ゲーセン、イベントなど一緒にいきましょう！ （月いちくらいでネオジオランドにいってくれる方大歓迎！） 年齢性別一切不問です。よろしくお願いします。80円切手不要です。20才・女 〒590-0137 大阪府堺市城山台3-1-9-410 桂木晶子

●SNKのゲームが好きな人募集。昔のゲームから今のゲームまで、SNKのゲームについて文通しましょう。近くの人は一緒にゲームをしませんか。年齢性別不問。22才・男 〒064-0924 北海道札幌市中央区南19条西8丁目1の35の201 舟根直樹

●蒼月兄さん好きな方、私と文通しましょう。イラスト交換とかいろいろしてくれる方＆蒼月さんについて語ってくれる方、募集です。年齢性別問いません。16才・女 〒038-0031 青森県青森市三内沢部161-1丸一荘6号 唐川富士子

●ゲーム友達＆先生募集！ ノンジャンルでゲーム好きな人、ほとんど何も知らない私にいろいろ教えてくれる人（ゲームの仕方やイラストの描き方など）を募集します。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお手紙ください！ 16才・女 〒868-0701 熊本県球磨郡水上村岩野2491 中村真生

●KOFが何よりも好きで、特にブルー・マリーLOVEな方（他キャラもOK！）文通、イラ交しましょう。絵を描くのが好きな方からのお手紙お待ちしております。年齢性別不問。切手も不要です。20才・男 〒520-2277 滋賀県大津市関津5丁目5-26 木内啓介

●朝・昼・晩と1日中サムスピのことを考えずにはいられない方、ぜひ文通しましょう。ゲーセン歴数ヵ月の初心者なので、色々と教えてくれたらうれしいです。年齢性別不問。返事は確実！ 19才・男 〒590-0111 大阪府堺市三原台1-4-9 谷口知之

●相方様大募集！ KOF、月華、侍魂などを中心に一緒に同人活動してくれる方、求む！ 近県にお住まいの歳の近い女性でひんぱんに会える方、よろしくお願いします。80円切手同封でペーパーを取り寄せてやってください。初心者の方も大歓迎！ ペンフレも募集中ですので気軽にお手紙くださいね！ 14才・女 〒520-3024 滋賀県栗太郡栗東町小柿4-7-21 井上真衣

●ギース様とビリーが特に好きな人、文通友達しましょう。それ以外、KOFならなんでもいいです。性別関係なしに末永くおつきあいください。初回だけ80円切手同封でよろしくお願いします。11才・女 〒961-0803 福島県白河市東大沼31 菊地あゆみ

●お友達募集・どわぁーっ！ 誰か一緒にイベント＆ゲーセンなどいってくれる方、いませんかぁ？ それから同人誌の作り方を教えてくれる方、コスプレな方もOK。てゆーか大歓迎っス！ 性別不問ですが歳が近い人がいいかなぁ。あと、プリクラ同封願いマス。14才・女 〒251-0035 神奈川県藤沢市片瀬海岸1-11-28 平山裕奈

●SNKの格ゲーが大好きな方、僕と文通してください。ちなみに好きなキャラはレオナとテリーと庵です。なるべく女の子だったらうれしいです。年齢不問。お手紙待ってます。17才・男 〒765-0053 香川県善通寺市生野町1-694 中橋正希

●ゲームが好きな方、僕と友達になろう！ なるべく同県で、同じ年齢の方希望。初回は80円切手同封でお願いします。15才・男 〒441-3432 愛知県渥美郡田原町野田柏坪95 川名勇介

●文通友達募集中！ KOF＆餓狼好きな方、文通しよう（特にクリス＆庵、その他もOK）。家が近い人いたら一緒にゲーセンでもいきましょね。年齢性別地域カンケーないッス。大歓迎！ 切手不要。13才・女 〒270-0156 千葉県流山市西平井841-7 松本ちふみ

●文通またはイラ交してくれる方募集しています。年齢性別不問です。KOF、月華、サムスピ、餓狼など好きな人、特に京、庵、テリー、リョウが好きな人大歓迎！ 他に楽しいサークルなどありましたら教えてください。初回のみ80円切手同封で。14才・男 〒610-0311 京都府京田辺市草内中垣内36-1 松山友宏

●文通＆ゲーセン友達募集！ 紅丸、怒チーム、オヤジキャラLOVEな人、私とお友達になってください。近くに住んでいる方、一緒にゲーセンいきましょう。あと今度SNKの悪役キャラONLYな本作るんで、問い合わせ待ってます（80円切手不要です）。19才・女 〒444-0803 愛知県岡崎市美合町入込91-1 メゾンドベル2-202 杉山明香

●火月、蒼月、ガルフォード…サムスピの若い忍者たちが大好きな貴方、僕と文通してみませんか？ （よこしま入ってても可）年齢性別一切問いません！ 忍を愛するハートがあれば、それでOK。初回のみ80円切手同封でお願いします。18才・女 〒370-2464 群馬県富岡市南蛇井2081-6 相川奈美

●KOFのワキ役（紅、クラ、アンディなどなど）LOVEな方、末永く文通しましょう！ サークルやってる方、ペーパー同封、イラスト同封、大歓迎です！ 年齢性別問いません。初回のみ切手同封でお手紙ください。16才・女



●PN／おとわ（北海道）
手の皺と皺を合わせて幸せっていうCMが昔あったなっていうのを思い出しちゃいました。古い？



●PN／妹尾美芹ん（大阪府）
あかりちゃん将来大物になるよ、うん。しかし、十三はいい男には入らないの？ あっ、いじけてる。



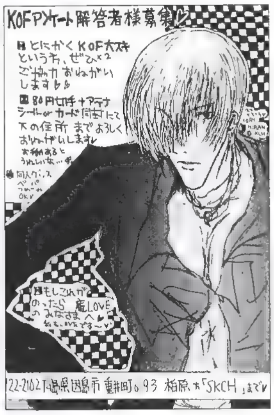
●PN／山田かに蔵（愛知県）
そっか、あの筆は空飛ぶ魔法の筆だったのかー ってことは八角は魔法使いなのか!?



●PN／氷雨玄太（埼玉県）
確かにリボンに戻ったのはビックリ！ でも修羅と羅刹の差ができたのはいいと思うぞ！

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !









〒671-1105　兵庫県姫路市広畑区則直155-1　斎藤和代
●へーイ、そこのハンサムボーイ＆ハンサムガール（笑）、お友達になろうっ!!　特に京、レオナ、八神、オロチが好きな人！＆月華の好きな人も大歓迎ッス。年齢性別不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします!!　14才・女

〒720-0004　広島県福山市御幸町中津原1884-6　小林由佳
●ペーパー配布者様募集！　当方のサークルのペーパーを20枚前後配ってくださる方を募集しています。一方的な方にはお礼あり。1回きりか、継続か書いてください。交換あり。送りつけ不可。

〒848-0027　佐賀県伊万里市立花町1040-62　志賀亜希子
●KOFでは京、拳崇、レオナ、サムスピではテリー、舞、月華では楓が好きです。この中誰でもOKなので1人でも好きなキャラがいる人、私と文通してください。80円切手なんていりません。返事は遅くなるかもしれないけど確実なのでお手紙ください。年齢性別問いません。14才・女

〒476-0011　愛知県東海市富木島町山中49-4　吉海渚
●募集！　①お友達。KOFの怒Tや餓狼のテリー、アンディが好きな人、イラスト同封してくれると嬉しいです。②相方様。KOF、餓狼など格ゲーメインで私と活動してやろうという奇特な方、なるべく近場の方、イラストorペーパー同封してください。FAXあるとなおよし。切手同封願います。17才・女

〒675-2113　兵庫県加西市網引町1573　小田若菜
●京様、真吾君、いおりんが特に好きな方（KOF全部もOK）文通友達しましょう。年齢性別不問。末永くおつきあいしましょう。初回だけ80円切手同封でお願いします。11才・女

〒961-0871　福島県白河市字米山越26　小田恵子
●お友達募集！　KOFや月華の剣士が好きで、一緒にゲーセンやイベントにいってくださる方。特に女性希望です。ペーパー配布者様も募集中。交換不可で100枚ほどお願いします。お友達の方は切手同封願います。15才・女

〒570-0083　大阪府守口市京阪本通1-10-32-1112　米澤まどか
●KOF好きな方＆格ゲー好きな方、文通orイラ交しませんか？　一緒にコミケなどいきましょう。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封でお手紙ポストへソッコー！　14才・女

〒290-0266　千葉県市原市海保1658-9　高橋裕子
●龍虎2のロバートさん（KOF'94、'95のロバートさんもよい）が好きという人と文通したいです！　年齢、性別なんて問いません。初回は切手同封でお願いします。よろしくお願いします。23才・女

〒359-0007　埼玉県所沢市北岩岡106-5　大野芽久美
●KOF、月華が好きな人文通しよう。京、庵、楓、鷲塚が好きな人大歓迎。もちろんその他でも歓迎。新撰組好きな人も募集中！　17才・男

〒665-0885　兵庫県宝塚市山本台3-10-18　畑徳昭
●麻宮アテナが好きな人、僕と文通しましょう。年齢性別不問です。また、アテナの他、KOFが好きな人も募集しています。よろしくお願いします。18才・男

〒303-0024　茨城県水海道市栄町2680-6　渡辺武志
●KOF大好き♡な人、イラ交文通してください。庵、京、ニューフェイス、真吾など好き。80円切手入ってると嬉しいです。13才・女

〒904-2211　沖縄県具志川市字宇堅568-7　森根愛

文通相手＆会員様募集



SNK格ゲーが好きな方、文通しましょう。同時にゲーム＋アニメサークルの会員様も募集中です。

芦澤留美　17才・女

〒421-3301　静岡県庵原郡富士川町北松野4069-19

オープンテラス

新作が出るたびに髪の量が増える覇王丸と、新作が出るたびに額が後退する幻十郎。彼が覇王丸を目の敵にする気持ちも分からなくはない。●PN＝地蔵昇竜（青森県）／コンプレックス抱いている幻十郎の前で、「夏場は髪の毛がうざってえや」とバサバサとかき上げる覇王丸。そりゃあ殺したくもなりますわなー。（中嶋）

PS版再び…



どうやらあのポーズは、オロチが目覚めたところらしいんだけど、どうみてもクラウチングスタートポーズなんだよな（笑）。

●PN／中江いぶき（千葉県）

ファーストトラップ



やはり結婚は墓場なんじゃろか？　編集部で「もしや倦怠期!?」という感想の出た今年の登場デモ。去年が派手だっただけに、2人の間に一体何があったんだ!!　さぁ、みんなで想像してみよう！

●PN／しまづくりこ（東京都）

さぁ地図をひらこう。



初登場した時からダブってたもんな…。主人公にしては珍しいタイプだよね。そして今年も京ちゃんはガクラン…。あんまりいじめちゃダメだよ、庵ー

●PN／藤真天（兵庫県）

愛の試練♡



楓が千なのは、1人で二度おいしいからとのこと。いえる。なんか最近ブラックあかりネタ多いなぁ…。たのちいけど（笑）。

●PN／羅城水月斎（東京都）

オープンテラス

メグ教官が離婚し、一方でソフィア教官が結婚…。何か怪しい。●幸山裕之さん（東京都）／大人になると色々あるのよ。（中嶋）

売買&交換コーナー

●買い／ネオジオCD本体（箱・説・付属品すべてつき）＋『KOF'96ネオジオコレクション』＋『KOF'94～'96』を1万円以下で。また、庵に関するものならなんでもOK！ リスト・希望価格を詳しく書いてください。安価だとうれしいです♡ 送料こちら持ち♡ 〒312-0023 茨城県ひたちなか市大平3-14-21 小林千春

●買い／ROM版『KOF'97』とメモリーカードを（単品でもOK）。美品希望で安価希望です。送料こちら持ち。ハガキでご連絡ください。〒086-0656 北海道野付郡別海町美原75-30 橋本健太郎

●売り／ネオジオCDのソフトを千円～3千円で。主なタイトルは『KOF』『サムスピ』『餓狼』『月華』など。詳しくは80円切手同封で連絡してください。リストを送ります。〒892-0871 鹿児島県鹿児島市吉野町9803 岩田美津子

●売り／ネオジオCD本体一式とCD版『サムスピ』『真サム』『KOF'94』を。送料そちら持ち。希望価格明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒533-0007 大阪府大阪市東淀川区相川1丁目10-17 持田知子

●交換／僕のROM版『KOF'94』『餓狼SP』『餓狼3』『真サム』『KOF'97』（すべて箱説あり）&『龍虎2』（箱あり、説なし）と、あなたのROM版『RB餓狼2』を。できれば美品希望（箱説つき）。まずは往復ハガキでご連絡を。よろしくお願いします。〒987-2301 宮城県栗原郡一迫町大川口清水沢80 新田将弘

●買い／ネオジオROM本体＋ROM版『KOF'96』をなるべく安く売ってください。安価優先。送料こちら持ち。まずは希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。〒780-0023 高知県高知市東秦泉寺427 濱田晃宏

●買い／ネオジオCD版『神凰拳』『ニンジャマスターズ』を譲ってください。価格はどちらとも半額くらいを希望。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。〒790-0922 愛媛県松山市星岡町278の5 木内淳江

●売り／ラミバッチー1つ80円で。京、庵、レオナ、真吾のすべて手塗り。代金分の切手（ひとつにつき80円切手1枚）、送料分の切手（5個まで80円、10個まで90円）、どれをいくつ欲しいか明記した紙、宛名シールを同封してご連絡を。NF見たと書いてくださると嬉しいです。〒361-0056 埼玉県行田市持田4-15-29 矢澤美由紀

●売り／ROM版『龍虎の拳1、2』『KOF'94』『サムスピ』『真サム』を。箱、取説つき。少々スリキズあり。送料別。希望価格を明記して、80円切手同封orWハガキでご連絡ください。〒455-0831 愛知県名古屋市港区十一屋2-325 嵯峨勝久

●買い／コスチュームを作っておられる方、買わせていただきます。楓、関丸、香緋、レオナ、秘書S、シェルミーなど。サイズはMまたはLでお願いします。希望価格を明記のうえ、お手紙ください。〒623-0003 京都府綾部市梅迫町新町23 梅原元

●買い／リムルルに関するもの（大体なんでもOK）を売ってください（コスプレ品はハチマキリボン以外不可）。80円切手同封のうえ、値段と、どの作品のリムルルか、またリストなどと一緒に送ってください。写真がついているとうれしいです。〒300-1236 茨城県牛久市田宮町598-35 田代祥子

●売り／KOFのラミネートカード作りました。1枚50円です。京、庵、テリー、ビリー、舞、クリス、社、シェルミーの8種類。その他のキャラのカードも作ります。金額分の為替と80円切手および、欲しいキャラの名前を書いた紙を同封して、ご連絡ください。〒683-0804 鳥取県米子市日ノ出町1丁目9-27 板野諒子

●売り／ROM版『月華の剣士』を1万2千円で。支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。〒337-0013 群馬県渋川市辰巳町1-695-17 木村茂樹

●売り／ブレイジングスター1本つくりました。画力については保証なし。ネタだけ楽しんでください。4コマ&キャラ中心。コピー22ページ。200円小為替と140円切手同封でお願いします。〒603-8345 京都府京都市北区平野八丁柳町53ノ1 中野晶

●買い／NFの'96年10月号を600円で（ポスターなしでも可、美品希望）。送料こちら持ち。まずは普通ハガキにてご連絡ください。〒631-0013 奈良県奈良市中山町西2丁目897-17 吉田隆史

●買い／マジドロー&ダンクドリームの音楽CDを2千円くらいで。安価優先。超切実なのでよろしくお願いします。まずはハガキでご連絡ください。〒876-0812 大分県佐伯市中江町3-14-6 野村太作

●交換／こちらのネオジオROM本体（箱説あり）一式＋専用コントローラー1個＋『サムスピ』『真サム』『KOF'95』を、あなたのCDZ本体一式と。コントローラーは必要ありません。プレイできればOKです。まずはハガキで連絡ください。〒299-0117 千葉県市原市青葉台3-16-8 児崎洋一

●交換／僕のROM版『サムスピ』『真サム』と、あなたのROM版『龍虎の拳』を交換してください。両方説明書つきですが、切抜きなどがあります。連絡は往復ハガキでお願いします。〒306-0054 茨城県古河市中田新田62-10 丸山勝美

●売り／ネオジオROM本体（箱・取説なし）を4千円くらいで。送料そちら持ち。ハガキでご連絡ください。買ってくれた方には『真サム』『餓狼SP』『ワールドヒーローズ2』（説なし）『龍虎の拳』（箱・説なし）をつけます。〒689-0115 鳥取県岩美郡福部村八重原372 谷口智洋

●売り／趣向を変えて、シールを作りました！ A4フルカラー（一部モノクロあり）京&庵の5枚1セットで100円です。代金は小為替、送料は140円切手でヨロシクお願いします。なお、庵さんのイラストを描いて、私に送ってくださった方には、自作の庵ミニポスター（A4）をプレゼント！ 〒824-0103 福岡県京都郡豊津町下原480 宮川祐子

●買い／ネオジオCD版『KOF'97』を7千円以下で。できれば攻略本もつけてくれると嬉しいです。まずはお手紙に支払い方法と希望価格を書いてご連絡ください。送料こちらもちです。〒755-0062 山口県宇部市西桃山14-2 木下仁美

●買い／ネオジオROM本体（箱・説つき）とコントローラー1個、格闘系のゲームをなるべく安価で。美品希望。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。送料こちら持ち。〒655-0885 兵庫県神戸市垂水区泉ヶ丘4丁目3-1-2 408 竹之内浩二

●売り／KOF、龍虎などの本やポ

スターを。お気になりましたら、リ[illegible]のうえ、ご連絡ください。けっこー安価です。

〒[illegible]-8265 [illegible]町3丁目11の38 南求実

●買い／ROM[illegible]説、ケースあり）を5千円以下で。希望価格、支払い方法を明記のうえ、[illegible]

〒145-0063 東京都大田区南千束3-21-13 石井康之

●売り／便箋買ってくださいっ！ A・クリス、NFチーム／B5・2種・10枚。B・シェル美、社／B5・2種・10枚[illegible]小為替で。送料は1セット190円、5セットまで270円切手で。宛名シールと何がいくつ欲しいかを明記して送ってください。ABどちらも買って[illegible]

〒669-3462 兵庫県氷上郡氷上町[illegible]189番地 [illegible]

●買い／NF創刊号から'97年の10月号までのポスターつきをセットで。[illegible]価格を書いて、Wハガキでご連絡ください[illegible]

〒444-2148 愛知県岡崎市仁木町[illegible]48 1-1-406 河合考浩

●買い／月華[illegible]あかり、サムスピのリムルルの衣装（サイズはS）を超〜安価で売ってくださる心優し〜方っつ!! ブキヨーな私に愛の手を[illegible]お待ちしてマス！

〒124-0005 東京都葛飾区宝町2-34-24-606 [illegible]

●買い／ネオジオROM本体（取説つき）＋スティックコントローラー1個＋ROM版『RBSP』＋『RB2』を1万円くらいで。なるべく関東地方の方にお願いします。安価優先。[illegible]価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡を。[illegible]ち。

〒351-0011 埼玉県朝霞市[illegible]町3-5-25 [illegible]

●売り／ネオジオCD本体（付属コントローラー×2個）とCD版『KOF'94〜'97』セットを売ってください。

[illegible]先、[illegible]はこちら持ちです。[illegible]のうえ、ハガキでご連絡ください

〒019-2111 秋田県仙北郡西仙北町[illegible]

●買い／ナコルル目覚まし時計を1[illegible]明記のうえ、ハガキでご連絡を。

〒018-3301 秋田県北秋田郡鷹巣町[illegible]
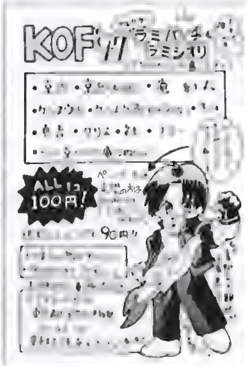
●売り／私のネオジオROM版『KOF'97』と『KOF'95』を。『KOF'95』を買ってくださった方にはおまけとして私のROM版を1本つけます[illegible]先。送料そちら持ち。メモリーカードも売ります！

〒[illegible]0004 [illegible]西4-19-19-[illegible]

●買い／クリスの物求む！ ぬいぐるみ、キーホルダー、同人誌など何でもかまいません！ グッズもOK。リストと希望価格を明記のうえ、ご連絡を。よろしくお願いします。

〒675-0045 兵庫県加古川市西神吉町[illegible]888 中田[illegible]







「今月の誕生日は[illegible]」というのが投稿規定のところにあったけど、関丸には「おめでとう」が書けないんだね。悲しいね、関丸。●PN＝いじゅーいんゆいな（東京都）／それよりも、誕生日が設定されているのに忘れ[illegible]いそうで心配。（中嶋）

投稿規定

新コーナー設立!! 旧コーナーともどもよろしくね！ 賞品制度も健在だぞ

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそー）】

〈ありがとうママパパ〉
・[illegible]

〈月を見るたび思い出す〉
・[illegible]

〈替え歌、行っきま〜す！〉
・[illegible]

〈勉強はお留守だぜー〉
・[illegible]を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集。[illegible]

〈ストーリーアルバム〉
・[illegible]

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう。文字数は25文字×5行以内。素晴らしいレター[illegible]には賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたの[illegible]ネオジオゲーム[illegible]い。そのゲーム[illegible]やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね。[illegible]

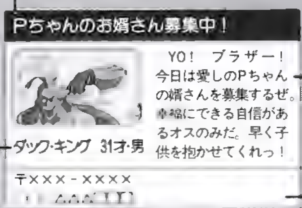
〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに[illegible]

〈今月の誕生日キャラ〉
・[illegible]

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・[illegible]

〈文通&募集コーナー〉
・[illegible]

①募集内容か分かる15文字程度の一文　〈例〉



②氏名、年齢、性別
③10文字×6行のメッセージ
④住所

【売買&交換コーナー】
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、[illegible]の売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら[illegible]

〈モノクロイラスト〉
・[illegible]

〈4コマまんが〉
・タテ[illegible]㎜・ヨコ45㎜の比率[illegible]

〈オープンテラス（[illegible]コーナー）〉
・[illegible]

〈ゲーム用語辞典〉
[illegible]

【天職ワンダーランド】
・[illegible]

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大、同じ比率なら拡大も可。[illegible]

【バトル・ハイスコア】
・[illegible]

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&嫌いなネオジオソフトを[illegible]

【キャラクターランキング】
・[illegible]

【QandA】
・[illegible]

【こんなゲームあったらいいな】
あなたの考え[illegible]ゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね

各コーナーの賞品当選者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、[illegible]

※各コーナーの締切りは、毎月月[illegible]です。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト（7月14日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●HYPER NEOGEO64●						
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	—	夏 発売予定	—	80%
ビーストバスターズ セカンドナイトメア	SNK	ガンシューティング	—	発売日未定	—	80%
●MVS●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	683M	7月23日 発売予定	148,000円	100%
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	夏 発売予定	価格未定	70%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	夏 発売予定	価格未定	70%
フリップショット	ビスコ	アクション	容量未定	夏 発売予定	価格未定	70%
●NEO・GEO●						
ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY	SNK	スポーツ	194M	7月30日 発売予定	29,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	683M	発売日未定	価格未定	90%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	—	7月23日 発売予定	6,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	?
●セガサターン●						
リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション（拡張RAMカートリッジ専用）	SNK	格闘アクション	—	8月6日 発売予定	4,800円	100%
サムライスピリッツベストコレクション（拡張RAMカートリッジ専用）	SNK	格闘アクション	—	8月6日 発売予定	4,800円	100%
●プレイステーション●						
（ザ・ベスト）ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	—	7月23日 発売予定	2,800円	100%
（ザ・ベスト）リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	—	7月23日 発売予定	2,800円	100%
（ザ・ベスト）真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	—	7月23日 発売予定	2,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ 京	SNK/夢工房	アドベンチャー	—	8月27日 発売予定	5,800円	90%
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	年内 発売予定	5,800円	99%
ATHENA-Awakening From The Ordinary Life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	—	発売日未定	価格未定	50%
〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	?

価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※SS版「リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション」は「リアルバウト餓狼伝説」＋「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の2枚組、「サムライスピリッツベストコレクション」は「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」＋「サムライスピリッツ天草降臨」の2枚組です。両方とも拡張RAMカートリッジは別売りです。
※PS版「リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND」の2つ目の価格は"初回限定版「SNKファンコレクション餓狼伝説」付（CD-ROM2枚組）の値段です。

ユーザーの声

待ち焦がれていた『KOF'98』の情報がついに！　しかも私の大好きなラッキー・グローバーまで復活しているじゃないですか。もー、SNK様ったらステキすぎ!!
ところでそのステキなSNK様の『〜幕末浪漫〜月華の剣士』はPSとかSSに移植されないんですか？　えっ、いえ決して、ネオジオCD持ってないし、ロムを買うお金もない…なんてことは決してないんですけど、ていうかそういうわけなんです。
早くおうちで楓の勇姿が見たいよ〜。どうなってるのか教えて〜。

●PN／月華の棋士（北海道）

編：『月華の剣士』の移植希望の声って多いんだよね。毎月すごい数のお便りが届いているんだけど、実際のところ移植に関してはどうなっているんだろう？
おやっ、よく見たら発売予定リストのPSの欄に『月華の剣士』が入ってるじゃないか（笑）！
というわけで移植を熱望していたみなさんおめでとう。ついにPSへの移植が決定したぞ。期待していいよう！

今年の10月に携帯ゲーム機ネオジオポケットが発売されるそうですが、具体的なゲームのタイトルはあがっているんでしょうか？
『KOF』も出るということなので、今からすごく期待しています。そのへんのことを教えてください。

●PN／マリコ（福井県）

編：今のところは124ページから紹介している『キング・オブ・ファイターズR-1』などを含めた8タイトルが予定されているらしいけど、残念ながらまだはっきりしたことは分かっていないのだ。
もちろん、新しい情報が入り次第伝えていくので続報を待ってね。

こんなゲームあったらいいな

猫好きのあなたにはもうたまらない格闘シューティング育成RPGをお届けしよう。その名も『にゃんこの拳』。
主人公、直衛示源は先代の守護神との闘いに勝利し、先祖代々伝わる『にゃんこの数珠』を入手。右腕に装着し、『快感・肉球バンド』を振るい、並みいる剣豪どもをなぎ倒す旅に出るのだ。
『快感・肉球バンド』は殴れば殴るほど相手の好感度がアップするすぐれもの。沢山殴れば町の人気者になれるぞ。
ただし人づきあいに関しては、無口な示源は少々つらい。特に親友嘉神くんの機嫌をそこねて封印されないように。
そして三種の神器（しっぽ、ねこ耳、ドラえもんひげ）を入手。正式に『にゃんこの守護神』となったあと、地獄門を開放した嘉神くんの野望を打ち砕き、彼を正道に戻せばハッピーエンド。
さあ、あなたの示源はどう育つかな？

●佐伯渡さん（長崎県）

編：示源がにゃんこ？　いいじゃないか♡　〝白虎〟だけに〝にゃんこ〟ってわけだね。
必殺技を『白虎爪』ならぬ『にゃんこ爪！』とか、ちょっと赤面しながら叫んでそうでラブリーだにゃ。
それにしても、この正式な『にゃんこの守護神』姿ってすんごく気になるぞ（笑）。
まあ、たまにはこんなほのぼの格闘があってもいいよね。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

1 1 2 - 0 0 0 5

東京都文京区水道 2－13－12
SKビル202

（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
9月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　　歳 性別　男・女
住所 〒□□□-□□□□ 都道府県　　　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　　）

ネオジオフリーク9月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は140Pをご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷お手持ちのハードに　をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

❸将来ゲーム業界で働きたいと思いますか

①はい　②いいえ

❹上の質問で①を選んだ方は、どんな職種に興味がありますか

①プランナー　②グラフィッカー　③プログラマー

④声優　⑤サウンドクリエイター　⑥広報・宣伝

⑦その他（　　　　　　　　　　）

❺ネオジオフリークへのご意見、ご要望

〈放送日時〉ラジオ大阪　日曜23：30〜24：00
ラジオ日本　土曜24：02〜24：30
東海ラジオ　日曜23：00〜23：30

ねおちゅぴ通信 NO.2

NEO CHUPI

ねおちゅぴオリジナルキャラ・タケシ&ミカ、KOF'98出演記念と題して生駒&神谷の野望達成コメントと、タケシ&ミカの画面写真、キャラ設定の元になったイラストを大公開だ！

「タケシ&ミカを、『KOF'98』に登場させたい！」という生駒&神谷の野望がついに実現したぞ！　タケシ&ミカとは『ねおちゅぴおまけの2分館』というミニドラマコーナーに登場するねおちゅぴオリジナルキャラ。タケシを神谷さんが、ミカを生駒さんが演じているのだ。

この2人は8月5日に発売された『NEO GEO DJステーションinねおちゅぴ』にも登場しているので、ラジオを聞いたことのない人はそのCDでどんなキャラか確認してね！

今回は野望達成を記念して、2人にコメントをもらってきたぞ！



タケシ&ミカの『KOF'98』出場にご満悦の2人♡

——タケシ&ミカの『KOF'98』出演について感想をどうぞ！

生駒：すごいことだよね。

神谷：感無量って感じです。

生駒：あの2人は番組がはじまった頃からのつきあいで、それこそ私たちが一から作ってきたキャラなので、愛しい恋人っていうか、可愛いわが子みたいなんですよ。

神谷：その2人が『KOF'98』に出るってことでめっちゃうれしいですね。

——キャラ設定はリスナーの方が考えたんですよね。

生駒：2人を『KOF'98』に出すという野望が決定した時に番組内で募集しました。

——どんなイラストが多かったですか？

神谷：タケシは北京原人系かハンサム系と極端で、中間てものがなかったんです。

生駒：ミカはかわいい系ばかりでした。

神谷：でも、みんな結構イメージがシンクロしてたのにはビックリしたよね。

生駒：そうそう。ちゅぴらーさんたちとシンクロしてるみたいでうれしかったですね。

——この八鍩伊吹さんのイラストに決定したポイントは？



●PN／八鍩伊吹（大阪府）
元になったイラストがこれ。ゲームでもかなり忠実に再現されているぞ！

生駒：はじめて見た時「これや！」と思ったんです。想像してたのにぴったりというか。

神谷：ビンゴ！　って感じですね。いろんな人からいろんなタケシとミカを描いてもらったんだけど、その全部を踏襲してたんですよ。

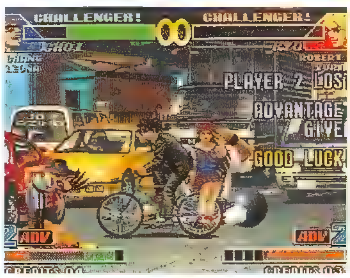
——問題の2人の登場の仕方についてはどう思いますか？

神谷：おいしすぎる（笑）。

生駒：やられた。SNKさんすごいって思いましたね。

神谷：真剣に闘ってるいわば戦場に、あんななめくさった登場ってありなのかな（笑）。

生駒：だけどマジでおいしい登場の仕方をしているので、ぜひ探してください！



これがゲーム中のタケシ&ミカ！　自転車に乗ってラブラブ登場だぞぅー！

神谷：ちゃんとセリフもあるので聞いて欲しいです。

——ヒントってありますか？

生駒：DJステーションがかなりヒントになってるかも。

いかがかしらあっ？
●そんなん溶けるんか？●
by神谷けいこ



ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552-8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係まで。

実は、来月からこのページがまたまたパワーアップ！　今度は誌上ねおちゅぴをはじめるぞ！　そこでお便りやイラストを大募集！　お便りは日常の話題、悩み、2人への質問などなんでもOK！　採用者には2人がコメントをつけてくれるぞ！　ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキでのみの受けつけとなります！

宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係まで。
お便り待ってます♡

今月のハガキ♡





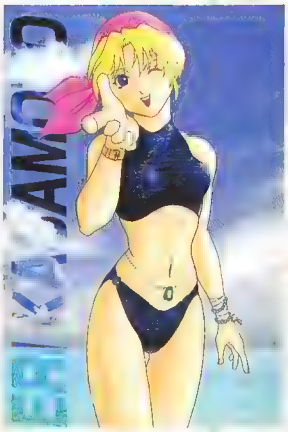
●PN／ハムスター（大阪府）
生駒：ハムスター君が描いてくれるイラストは、毎回微笑ましくていいですね。イラストレーターをすすめます！
神谷：素敵なセンスでいつもおハガキ楽しみにしてます。でもシクルゥ太りすぎ（笑）。

カラーイラスト ギャラリー

夏も真っ盛り!! 暑さに負けず夏を満喫してるか〜い？ 季節柄、水着のイラストが目立った今月。イラストで感じる夏ってのもなかなか乙ですぞ♡

●PN／HW2A3（大阪府）
ニューコスチューム♡ 多分今回このネタが一番多かったぞ！ 昔に戻ったっていうか、ナコルルに近づいたっていうカンジだよね。





●PN／まいこむ（三重県）
メタスラ2のエリちゃんの水着ショットをゲットじゃ！ やっぱり夏はこれだよね♡ 目の保養しとこっと♡

●PN／MILMIL（京都府）
PNの書き忘れは何気に多いにょろ。書いてないと本名を載せることになってしまうので気をつけてね。ハガキ裏に書くのが吉。





●PN／雄一郎（滋賀県）
スキャナ購入おめでとう！ CGはプリンターがヘボヘボちゃんだとちとつらいかも…。でも楽しみにしてます♡

●PN／利光メグミ（長崎県）
あっちこっち旅をしていくらしいから、確かにこんなことも起きそう（笑）。京ちゃんが迷子になるもならないもプレイヤー次第だ！





●PN／田中太郎（千葉県）
迫力ある羅刹ナコだにゃ。っていうか、シクルゥが迫力ありすぎてちょっと怖いような感じがするのはオイラだけかのう…。

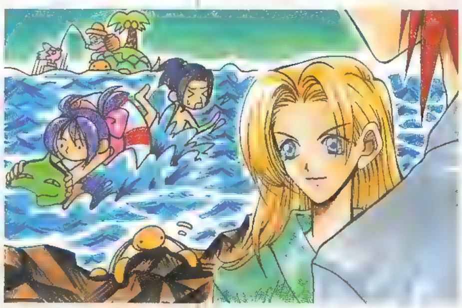


●PN／綾木くろ（鹿児島県）
夏になると血が騒ぐのはKOF病のはじまりです。治療法は一つ！ ゲーセンに通ってKOFをやりまくる！ なんちて♡



●PN／片桐はるか（秋田県）
香緋っていつも元気だけど、あの元気のパワーはどこからくるのかな？ やっぱりたくさん御飯を食べることだったりして…（笑）。

●PN／風間はぐき（愛知県）
楽しく海水浴してるのね。雪と守矢は泳がないの？ 守矢はともかく雪の水着は見てみたいような…。釣られてる紫鏡がイカス！



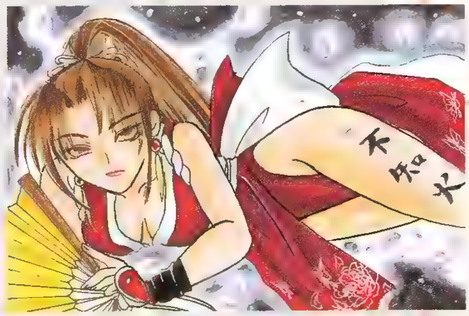


●PN／雪野吹雪（福井県）
闘いのあとなんでしょうか？血を見ても無表情なのかなと思ったけど、とっても瞳が悲しそうなのが印象的だなぁ。

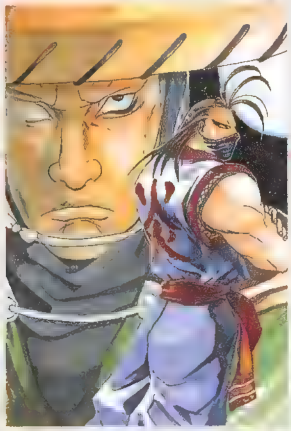


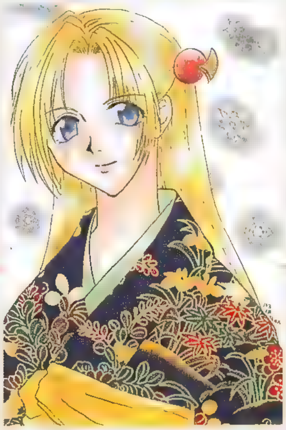
●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
「このリンゴになりたい！」って思った人、手ぇ挙げて♡ 絶対いると思うのはわしだけじゃろか？

●PN／梓線（埼玉県）
なまめかしい舞ちゃんだ！　そんな姿でせまられちゃったら男でなくともクラッときちゃうかも…、ヤバッ！



●PN／平次（栃木県）
なんでこの２人なのかな？　って思う人もいるかもね。この２人の関係について知りたい人は斬鉄のEDを見るべし！





●PN／凪野紗都（東京都）
和紙の着物がいい味だしてるぞ！　こういう工夫は全然OKじゃ！　でも住所と名前はイラストの裏にも書いてねん♡

●PN／野中侊希（大阪府）
浴衣にスイカにかき氷にラムネ…。夏の風物詩だらけやね。慌ててかき氷食べて頭がキンキンしてる山崎がなんかかわいいかも（笑）。





●PN／真崎斎（和歌山県）
つまり渋い方が好きなんでしょうかね？　彼のバックストーリーもなかなか波乱に満ちてるよな。とりあえずゲーム楽しみだにゃ。

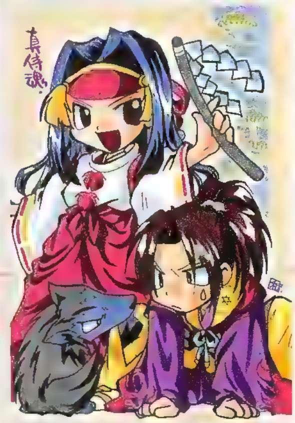
ギャラリー賞



★PN／天城潤（福岡県）
これはどういうキャラの集まりなのかな？　細かいところまで色々描いててなんか楽しいです！

●PN／琴吹煌（静岡県）
悪役ハゲ３人衆!!　でも３人がかりでもキムの正義パワーには勝てなかったのねん。さすが正義の伝道師！





●PN／佐山イズミ（北海道）
復活希望は多いけど新キャラも出て欲しい。そうするとキャラ数がどんどん膨れあがるんだよな。しかも倍…。楽しいけどつらそうだ。

天晴ワンダーランド

夏といえば、やっぱりコスプレ!! あちこちでイベントが開催されて、コスプレイヤーの方々にとっては楽しい季節でしょう。
お気に入りのキャラの格好でハレの日を満喫。楽しいぞー。

レオナ



●PN／九条一沙（京都府）

燃やされる真吾人形。それにしても、レオナの数々の虐待の成果か、真吾の首の座りの悪さが哀れみを誘うぞ。

李 香緋



●PN／葉月忍（神奈川県）

ファイティングポーズを決める香緋。凛々しいんだけど…可愛いぞー。天崩山食らってもお家に持って帰りたいという衝動が…。

京&真吾



★PN／京＝貴澄イエナ&真吾＝無限輝英（鳥取県）

「草薙さーん。パン買ってきましたー!」とコケる真吾。陰りを見せて渋み演出中の京と、心から嬉しそうな真吾の表情がグッ! 今月の天晴賞!!

秦 崇秀



●PN／黒華晶夜（高知県）

あふれんばかりの崇秀への愛、しかと確認しましたぞ。前髪のそろえ具合、目の細め具合、すべてが愛を語っておりますな。

ビリー・カーン



●PN／隆那（静岡県）

青いコンタクトまで着用して、気合いの入ったビリー。顔的につらいとおっしゃりますが、カッコよく決まってますぞ。

麻宮アテナ



●PN／桜花雨竜（山口県）

チェックの布を使ってアレンジを施した、『96』版アテナです。うーん、いかにも高校生アイドルって感じが出てて、大変よろしいですわ。

黒子



●PN／三条院雲（東京都）

最近、日光江戸村での撮影が増えているようで、こちらの黒子さんも江戸村からとのこと。季節が季節なだけに暑そうですわ。

七枷　社



●PN／友引プ～（長野県）

『98』出場を願っての社コスプレとのことですが、願いは届きましたぞ！　それにしても、なかなか立派な腹筋してますなあ。

色



●PN／雫色沙羅（愛知県）

涼しげな水色と太陽をイメージした金色の帯、名づけて「色オリジナル夏バージョン」。暑い夏は色の衣装で乗り切るべし？

矢吹真吾



●PN／杏崎アオイ（高知県）

これはこれは、凜々しい真吾ですな。リストバンドの色が違うことを気にしてるようですが、そこはアレンジと突っぱねるべし。

ハイス



●PN／晃（岡山県）

復活して男の夢再びなバイスです。彼女の衣装って80年代ビジュアル系って感じがするから、意外と普段の外出着にもいいかも。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人全員のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。ちなみに、どこらへんが凝っているかなどが書いてあったりするのもポイント高いぞ！

優秀作品には、『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す！

〈宛先〉〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202　㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部　「天晴ワンダーランド」係

The Future Is Now SNK



ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO™

序盤ストーリー紹介など発売直前情報だ!

ついに発売が間近に迫ってきた、『KOF京』。なんと初回購入特典として、隣の夏元雅人先生描き下ろし「サイン入りオリジナルポスター」がついてくるのだ！　初回生産数限定なので、確実に手に入れたい人は予約しておこう。

SNK/夢工房
業務用基板 | 家庭用ROM | 家庭用CD | SS | PS
8月27日予定/5,800円
アドベンチャー

シナリオ序盤を紹介

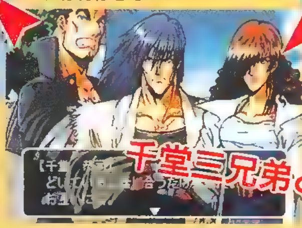
プロローグ

真吾とバトル



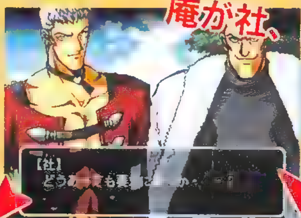
KOF'96優勝後、寝てばかりの生活（?）を送っていた京に、真吾が試合を挑んでくる。この後、なかば強引に弟子入りすることに

千堂三兄弟と遭遇



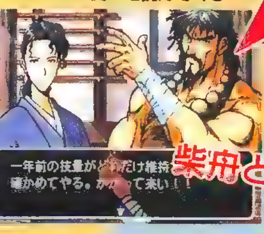
下校時に千堂三兄弟と名乗る謎の三人組が、「招待状をよこせ！」とつめよる。しかし京には何のことだか分からない

庵が社、山崎と…?



街中を歩いていると、庵が社と山崎に対峙しているところに遭遇。はたしてこの謎めいた行動の真意は…?

柴舟とバトルだ！



草薙道場に帰ると父である柴舟が待っていた。柴舟はKOF大会の招待状が届いていることを告げ、腕を確かめるため闘いを挑んでくる

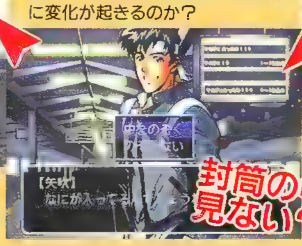
日本編

柴舟に頼まれ、東京へ



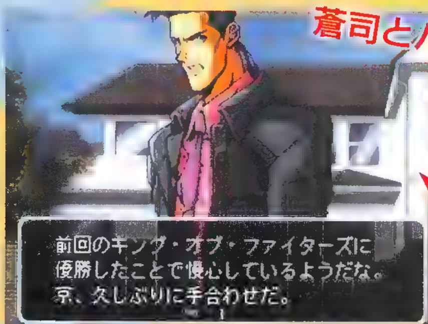
柴舟から東京に住む従兄弟の蒼司に届け物を頼まれる京。直接届けなければならないものとはいったい何か?

封筒の中身を見る？見ない？



駅にて、柴舟に頼まれた封筒の中身をのぞくかのぞかないかの選択が。どっちを選ぶかによって展開に変化が起きるのか?

蒼司とバトルに…！



やっとのことで東京の蒼司宅に着くも、いきなりこんなことをいわれてバトルに突入することに。今後の展開は!?



ロード画面は数種類用意されているぞ

庵アプローチとは？

MAP移動の時に「月の紋」が現れることがある。これは、ライバルである庵がMAP上でなんらかの行動を起こしたサインなのだ。「庵アプローチ」には、以下の3パターンがあるぞ。


月の紋が画面に！　庵アプローチの合図

パターンA（庵の横顔）

京に庵が直接アプローチをかけるのがこのパターン。もちろん戦闘になり、これに勝つと全キャラクターの好感度がアップし、負けると全キャラクターの好感度がダウンしてしまう。


パターンAでは庵の横顔が表示される

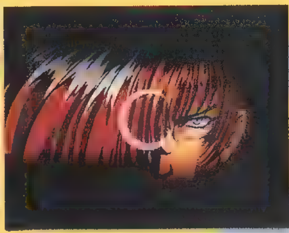


もちろんバトルに突入！　勝たないと全員の好感度が下がるので大変だぞ

パターンB（庵のアップ）

庵が他のキャラクターにアプローチをかけているところに京が割って入るパターン。このパターンでも戦闘になり、庵との戦闘に勝つと、アプローチをかけられていたキャラクターの好感度がアップし、負けるとダウンする。


庵が拳崇と接触しているところに遭遇！　このあとバトルに


パターンBは庵のアップが目印

パターンC（庵の後ろ姿）

庵がMAP上のどこかで他のキャラクターにアプローチをかけるパターン。この時、MAP上で開けるステータス画面で顔の部分に月マークが表示されているキャラクターが庵と接触中のキャラクターだ。ここで庵の位置をつかみ、パターンBに持ちこむこともできる。

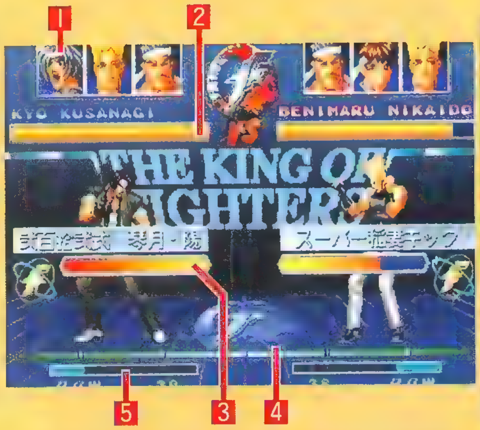

パターンC。庵の後ろ姿が表示される


庵がどこかでちづると接触！　このあとちづるの好感度が下がってしまう



顔に月マークが出ている大門に庵が接触中。大門の所に急げばパターンBに持ちこめる

戦闘画面を解説！



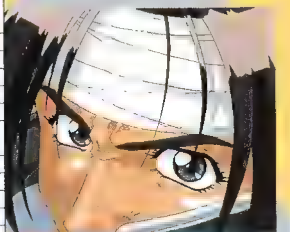
①チームキャラクター
戦闘に参加するキャラを表示（最大3人）。

②ライフゲージ
戦闘中のキャラの体力。

③スピード判定
行動開始時に表示され、選択した行動のスピードがタイマーゲージで表示される。

④レンジバー
間合いを計るためのバー。

⑤パワーゲージ
現在闘っているキャラのPOW。必殺技使用時に消費する。


超必殺技を出すと流れるアニメシーンはこんなに美麗！

★声優キャスト★

（アドベンチャーパート）

草薙京	野中政宏
八神庵	安井邦彦
矢吹真吾	子安武人
ユキ	小島朋子
二階堂紅丸	モンスター前塚
チョイ・ボンゲ	
大門五郎	臼井雅基
リョウ・サカザキ	
草薙柴舟	新居利光
ハイデルン	
草薙静	金田美穂
草薙蒼司	及川直紀
草薙葵	川澄綾子
麻宮アテナ	栗栖ゆきな
椎拳崇	や乃えいじ
鎮元斎	西村寿一
ホッパー	
神楽ちづる	斉藤亜紀子
山崎竜二	石井康嗣
七枷社	粟根まこと
シェルミー	西川葉月
クリス	緒方りお
テリー・ボガード	橋本さとし
キム・カッファン	
アンディ・ボガード	難波圭一
ジョー・ヒガシ	檜山修之
不知火舞	曽木亜古弥
ブルー・マリー	生駒治美
キング	
ロバート・ガルシア	小市慢太郎
リッパー	
ユリ・サカザキ	ほりえかおり
タクマ・サカザキ	津田英二
チャン・コーハン	有田洋之
レオナ	弓雅枝
ギース・ハワード	コング桑田
ビリー・カーン	山西惇
Mr.BIG	なかまさる
千堂恭司	林裕隆
千堂順子	菊池由美子
千堂翔太	タイソン大屋



技のパラメータ

各技には以下の4つのパラメータが設定されており、技選択時（攻撃系ボタン押しっぱなし時）に方向キーの下を入れることでゲージの切り替えができるのだ。
ちなみに「ガード」はSPが早く、成功の確率が高い。「避け」はガードよりSPは遅いが、成功すると次の行動にスピードボーナスがつくことがあるぞ。

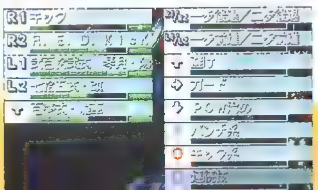
POW「消費POW量」（青ゲージ）：その技で消費するPOW量。

R「攻撃有効範囲」（緑ゲージ）：明るい緑までの範囲がその技の攻撃有効範囲。また、暗い緑は攻撃時に移動する移動距離。

AT「攻撃力」（赤ゲージ）：その技の攻撃ダメージ量。

SP「攻撃スピード値」（オレンジゲージ）：10段階に分かれ、ゲージが長い技ほどすばやく攻撃できる。

これは射程距離を表すゲージ。琴月ははじまで届き、しかも移動するのが分かる



コンシューマインフォメーション

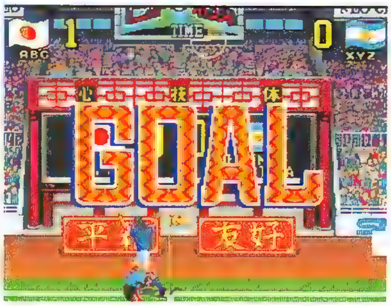
家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

今月はPSとSS、両方のお買い得バージョンソフトを大フィーチャー！　さらにネオジオROM版『ネオジオカップ'98』も紹介するぞ。『家庭用攻略指南』では、ネオジオCD版『RB2』を攻略だ！

ネオジオROM ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY

ワールドカップの興奮をもう一度！

『得点王』シリーズの流れをくむサッカーゲームがネオジオROMで発売。ワールドカップの無念はネオジオカップで晴らそう！



SNK	発売中
29,800円	スポーツ

モードは全部で3種類！

このゲームで遊べるモードは3種類。1人プレイ専用のワールドトーナメントモードとエリアトーナメントモード、そして友達と遊ぶ対戦モードがあるのだ。

ワールドトーナメントモード

地区予選の最終戦からはじまり、予選リーグを勝ち抜いて決勝トーナメントに進み、世界の頂点をめざすモード。ワールドカップの興奮をもう一度味わうのにピッタリのモードだ。



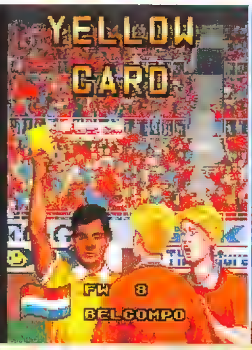
ファインセーブ！　キーパーは自分でも動かせるぞ

エリアトーナメントモード

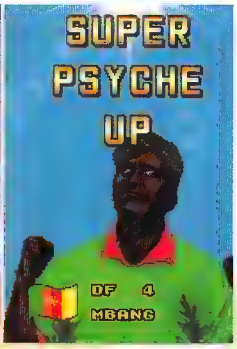
各地域のトーナメントにプレイヤーが好きなチームを率いて挑戦できるモード。このモードでは、日本チームで南アメリカトーナメント制覇をめざす、なんてこともできちゃうぞ。

対戦モード

お互いに好きな国を自由に選んで対戦できるモード。友達同士でワイワイ盛り上がろう。



イエローカード！　ラフプレイ時にはアクシデントも



オプション

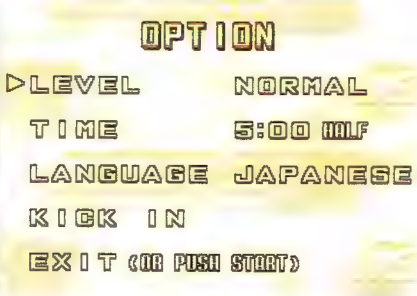
オプションではレベル、タイム、使用言語の他、ラインアウトした時にスローインとキックインの選択ができるようになっている。好きな方を選ぼう。



使用可能国は各エリアごとに8ヵ国だ



決めろ！　スーパーロングシュート！



こちらがオプション画面。遊びやすいよう設定しよう

プレイステーション ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ザ・ベスト〉

SNKキャラ夢の競演第3弾！



SNK	発売中
2,800円	格闘アクション

もはや説明不要？　SNKキャラオールスター格闘ゲーム第3弾が新価格で登場。ボスチームや藤堂香澄を使えるのはこの『'96』のみ！

『'95』までの避けに代わって、この『'96』からは緊急回避が登場。キャラ的にも引退キャラに新キャラ登場と、世代交代が目立った作品だ。また、主人公である草薙京の大幅な必殺技変更も話題になった。

ストーリー的には、『'95』で少し触れられたオロチ一族がついに表舞台に登場。次の『'97』へと続くかたちとなっているのだ。



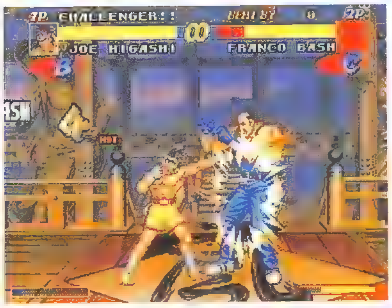
キャラセレ画面でスタート押しっぱなし＋↑○、↑□、↓×、↓△でボス出現！



プライベートモードではコマンドとアクションが見られる

プレイステーション リアルバウト餓狼伝説〈ザ・ベスト〉

餓狼シリーズ第4弾！



SNK	発売中
2,800円	格闘アクション

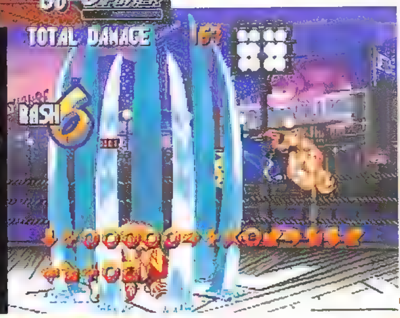
現在の『RB2』に受け継がれる「リアルバウト」の名は、この作品からはじまったのだ。ある意味、餓狼第2シリーズ開始作って感じかな？

前作『餓狼伝説3』の基本システムは受け継ぎつつも、より遊びやすいように改良されたシステム関係。今やおなじみになったパワーゲージもこの「RB餓狼」からのシステムだ。

使用可能キャラクターは前作から登場の10キャラ＋ボスキャラだった山崎&秦兄弟に加え、キム、ビリー、ダックの『餓狼SP』から復活したキャラを入れた全16キャラだ。



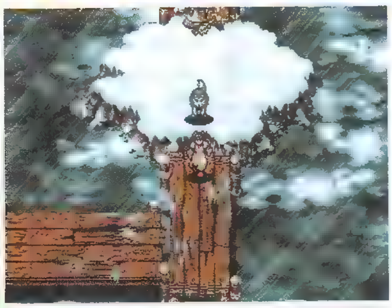
服がカッコよくなって『餓狼SP』より復活のビリー



連続技を観賞できるマスターモードはPSオリジナル

プレイステーション 真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉

サムライRPG見参！

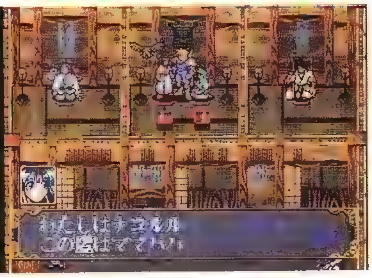


SNK	発売中
2,800円	RPG

SNK初のRPGとして話題になった『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』がバリュー価格で登場！　サムライたちの生きざまを体験しよう。

シナリオは『サムライスピリッツ』ベースの『邪天降臨之章』と、『真サムライスピリッツ』ベースの『妖花慟哭之章』に分かれている。この2つのシナリオは独立しているので、どちらからでもスタートできるぞ。

またPS版では、おまけとして主人公以外の12キャラのサイドストーリーを見ることができるのだ。



サムライ酒場でおなじみのメンツを仲間に加えよう



PS版のバトル形式は技名セレクト入力のみだ

セガサターン リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション

2作品セットで新登場！

『リアルバウト餓狼伝説』と『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が2枚1組、新価格で登場！　RAMカートリッジは別売りなので注意。

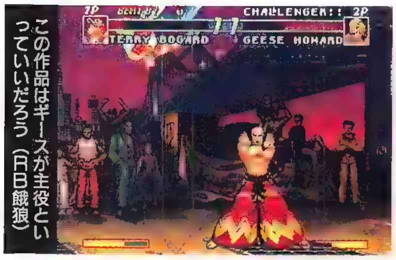


SNK	発売中
4,800円(拡張RAMカートリッジ専用)	
格闘アクション	

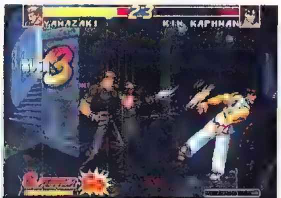
『リアルバウト餓狼伝説』

シリーズ第5弾。「さらば、ギース」をキャッチフレーズに、16人の格闘家たちがギースタワーへと集う。

サターンの拡張RAMを使用した第1弾ソフトだが、連続技もオリジナル同様のものが使えたり、見た目や動きなども全然違和感がないなど、かなり移植度は高いものになっているぞ。


この作品はギースが主役といっていいだろう（RB餓狼）


リングアウトで一発逆転を狙え！（RB餓狼）


山崎もこの作品からプレイヤーキャラに（RB餓狼）

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』

『RB餓狼』に登場の16人にクラウザー、タン、チン、ローレンスを加えた20キャラが使用可能。さらにコマンド入力により、裏キャラとよばれる裏アンディ、裏タン、裏ビリー、裏マリーの4キャラも使えるぞ。


SS版ではギースが最初から使えるのだ（RBS）


裏アンディ対裏マリー。デモやEDも違うぞ（RBS）


プラクティスモードで技の練習をしよう（RBS）

裏キャラ使用コマンド

アンディ、タン、ビリー、マリーの4名から使いたいキャラにカーソルを合わせてBCを押しながらA or Z

セガサターン サムライスピリッツベストコレクション

『サムスピ』2作でこの値段！

こちらは『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』と『サムライスピリッツ天草降臨』の2枚1組。持ってない人はこの機会にゲットだぜ！

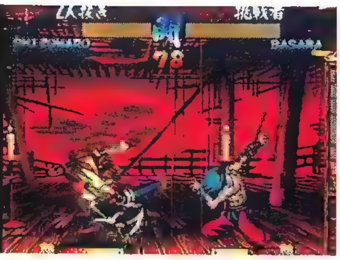


SNK	発売中
4,800円(拡張RAMカートリッジ専用)	
格闘アクション	

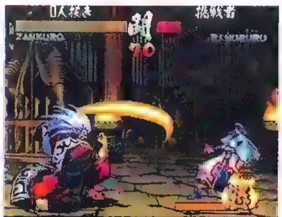
『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』

2P対戦時に限り、ボスの壬無月斬紅郎が使えるぞ。出し方は次の通り。

キャラセレ画面で「覇王丸↓幻十郎↓破沙羅↓狂死郎↓右京↓リムルル↓覇王丸↓閑丸↓ナコルル↓半蔵↓天草↓骸羅↓ガルフォード↓閑丸」の順にカーソルを合わせる。カーソルはそのままにして、タイムが03秒の時にスタートボタンを押しながらAB同時押しでセレクト画面に斬紅郎が出現！


この作品から登場の閑丸と破沙羅


斬紅郎は対戦時のみ使用可能。同キャラ対戦もOK


さすがボスキャラ、圧倒的な破壊力をもつ

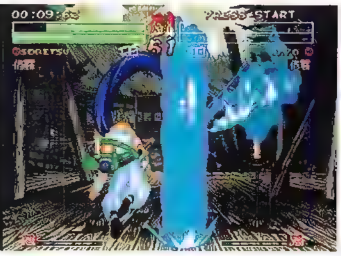
『サムライスピリッツ天草降臨』

こちらではVSモードのみ、斬紅郎が最初から使えるようになっているのだ。

また、デモカットや簡易キャラセレ画面、キャラのボイスやBGMの音量調整ができる「サターンオプション」がついているぞ。

他にも技の練習に便利なプラクティスモードや、技コマンドが一覧表になって画面に出るモードもある。


『天草降臨』より登場、風間兄弟。こちらは弟火月


そしてこちらが兄の蒼月。蒼月は水の力を使う


自分の入力したコマンドが左に出るプラクティスモード

家庭用攻略指南

ネオジオCD リアルバウト餓狼伝説2

攻略／修羅騎士 鷹

今回のお題はネオジオCD版『RB2』。サバイバルモードでアイテムが出やすい、ヒット数の多い連続技を紹介だ！

サバイバルモードCPU出現順

サバイバルモードではCPUの出現順は次のように決まっているぞ。

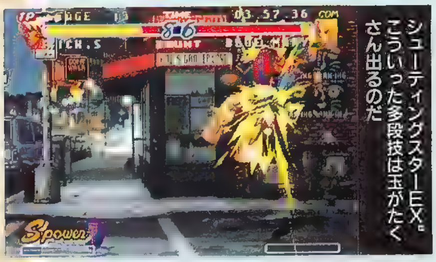
1 テリー
2 舞
3 山崎
4 キム
5 ダック
6 香緋
7 崇秀
8 ジョー
9 リック
10 アンディ
11 チン
12 タン
13 マリー
14 ホンフゥ
15 崇雷
16 ボブ
17 双角
18 フランコ
19 ビリー
20 ローレンス
21 クラウザー
22 ギース
23 アルフレッド

サバイバルモードはこれで闘え！

適当に連続技を紹介していこうと思うんだけど、別に見出しの連続技にこだわらなくてもいいのだ。ただ、多段ヒットする技を組み込んでいく方が、アイテムがたくさん出るということを覚えておくといいぞ。

〈香緋〉
●しゃがみB・しゃがみB↓キャンセル閃里肘皇↓閃里肘皇・貫空

〈リック〉
●しゃがみA×1〜4・しゃがみB・しゃがみC
●しゃがみB・立ちC↓キャンセルフェイント技（➡+AC）↓遠距離立ちB・立ちC↓キャンセル弱orEXシューティングスター（ハウリング・ブル）


シューティングスターEX。こういった多段技は玉がたくさん出るのだ

〈テリー〉
●しゃがみB・しゃがみB・↘+C↓キャンセルライジングタックル
●↘+A・C・C↓キャンセルファイヤーキック↓ライジングタックル

〈アンディ〉
●立ちB・立ちB↓キャンセル激飛翔拳
●しゃがみB・しゃがみB・↘+C↓キャンセル空破弾↓昇龍弾（画面端限定）

〈ジョー〉
●しゃがみA・立ちA・↘+C↓キャンセルスクリューアッパー（強スラッシュキック↓タイガーキック）

〈舞〉
●しゃがみA×1〜4・立ちB・↘+C↓キャンセル小夜千鳥or花嵐

〈ギース〉
●しゃがみB・しゃがみB・⬇+C↓キャンセルフェイント技（⬇+BC）↓雷鳴豪波投げ

フェイント技のあとは⬅+Bで移動し、攻撃判定が出る前に雷鳴豪波投げを入力する。

〈双角〉
●立ちA・立ちC↓邪棍舞↓突破
●遠距離立ちB・立ちC↓キャンセル邪棍舞↓降破↓遠距離立ちB・立ちC…（画面端限定）

キャンセルのタイミングを遅らせて、前進する距離を稼がなければ離れてしまう。

〈ボブ〉
●しゃがみA・立ちB・↘+C↓キャンセルモンキーダンス↓バイソンホーンorダンシングバイソン
●しゃがみA・立ち・↘+C↓キャンセルローリングタートル×たくさん（画面端限定）

↘+Cのあとは、一瞬まってからキャンセルをかけてローリングタートルを出すべし。

〈ホンフゥ〉
●ファルコン↓ホーネットアタック↓ローリングアタック×好きなだけ

画面中央からでも持っていけるのがポイント。ホーネットアタック後は、ダッシュで間合いを詰めよう。

●近距離立ちA・立ちC・立ちC↓キャンセル炎の種馬or爆発ゴロー

〈マリー〉
●しゃがみB・立ちB・↘+C↓キャンセルM。クラブクラッチ↓レッグプレス

M．エスカレーション使用後は、キャンセルバーチカルアロー↓ダブルスナッチャー↓M．トリプルエクスタシー。

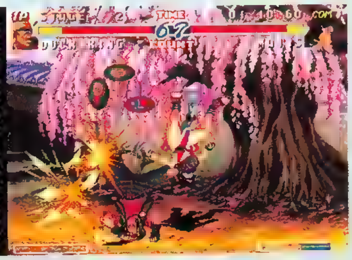
〈フランコ〉
●しゃがみA・立ちC↓キャンセルダブルコングorゴールデンボンバー

〈山崎〉
●近距離立ちA・立ちC↓キャンセル裁きの匕首
●ドリル

〈崇秀〉
●しゃがみB・しゃがみB・↘+C↓キャンセル帝王天耳拳or海龍照臨

〈崇雷〉
●立ちB・立ちC・↘+C↓キャンセル帝王天耳拳

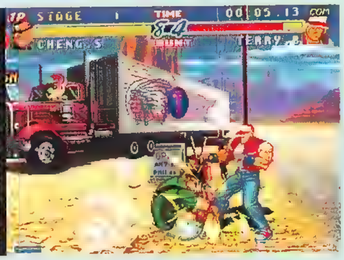
〈ダック〉
●しゃがみA×2・立ちB・↘+C↓キャンセル弱ヘッドスピンアタック
●ブレイクスパイラル


ブレイクスパイラルやドリルでもこの通り。でも真心牙はダメみたい

〈キム〉
●近距離立ちC・立ちA・立ちB・立ちC↓空砂塵↓天昇斬

〈ビリー〉
●しゃがみA・しゃがみC↓キャンセル火龍追撃棍

〈チン〉
●しゃがみA×1〜3発↓キャンセル弱破岩撃


多段技がないキャラでも、玉が出ないわけじゃないぞ

〈タン〉
●近距離立ちA↓キャンセル裂千脚or旋風剛拳

〈ローレンス〉
●近距離立ちC・立ちC↓キャンセル強ブラッディスピン↓ブラッディカッター

立ちC・Cは、どちらも一段目から次の技へつながないとブラッディスピンが決まらないので注意。

〈クラウザー〉
●しゃがみA×1〜3・立ちC↓キャンセルレッグトマホーク

スウェーラインへ送るのも有効だ!!

これは、対スウェーライン攻撃をよく食らってくれるという理由からきたものだ。

対スウェーライン攻撃は基本的に上段を出していき、そのままキャンセル必殺技を出して大ダメージを与えていくといいぞ。

キムなんかは対スウェーライン上段攻撃から、通常技へつなぐことができるので、再度スウェーラインへ送ることができるのだ。



相手をスウェーラインへ送るのも有効。覚えておこう！

編集部が大予想！

ネオジオポケット徹底研究

ネオジオポケットが見えた！

突然の発表から2ヵ月たった『ネオジオポケット』。
編集部では本体写真の入手に成功！
ポケット格闘シリーズ
『キング・オブ・ファイターズR-1』を
はじめとする同時発売予定ソフトの
タイトルや画面写真も紹介だ！

NEOGEO POCKET™



これがネオジオポケットだ！



これがネオジオポケットの本体写真だ！ 画面下にロゴも見える

ついに公開された本体の写真。なかなかコンパクトにまとまっていていい感じだ。

左の写真では方向キーとA・Bボタン、電源スイッチとオプションボタンが見える。方向キーは8方向タイプで、ネオジオCDについているコントローラーパッドに感じが似ている。

ちょっと気になるのはオプションボタンの存在。一見ふつうのゲーム機のセレクトボタンやスタートボタンの代用なのかな、とも思うが、そこにあえて「オプション」とつけた真意は…？

本体下部には音声端子と電源端子とおぼしき外部端子がついている。では、肝心のドリームキャストとつなぐための通信端子はどこに？ ヒントは左ページの写真。この写真をよく見ると、上部右上に長方形のスロットが開いているのが分かる。おそらくこれが通信端子なのでは？

また、ゲームカセットは背後に差しこむ形になっているようだ。

ネオジオポケット概要

本体	
製品名	ネオジオポケット
基本性能	・CPU　16ビット ・液晶　160×152ドット、モノクロ8階調 ・システムソフトウェア 世界時計、カレンダー、星占い、アラーム機能搭載 ・メモリーバックアップ機能保有（リチウム電池内蔵） ・使用電源　単4型電池2本使用 ・連続動作時間　約20時間（アルカリ乾電池使用） ・16メガ連続アクセス可能 ・内蔵RAM　16Kバイト ・スクロール機能　表示優先反転機能、ウィンド機能、キャラクタ反転機能 ・スプライト機能　ポジション補正機能、キャラクタ反転機能、キャラクタチェーン反転機能、スクロール面との表示優先設定機能 ・基本画面構成　スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、バックグラウンド
寸法	幅122mm×高さ74mm×奥行き24mm
重量	約130g（電池含むと約160g）
外部端子	・通信　有線通信ケーブル用5ピンコネクター ・音声　ステレオヘッドフォン端子 ・電源　ACアダプター端子
発売時期	1998年10月22日（予定）
発売価格	予価6,800円（税別）

本体はこんなにコンパクトなのだ

気になる発売日は10月22日を予定。予価も6千800円（税別）と手頃な感じだ。

スペックで気になるのはまず、システムソフトウェア。世界時計、カレンダー、星占い、アラーム機能が標準で装備されている。かんたんな目覚まし時計がわりにもなりそうだ。

それと、カレンダー機能がついているゲーム機はあるけど、星占い機能がついたゲーム機って、今までありそうでなかったのでは？　なかなかユニークな試みで、この機能を使ったゲームソフトなんていうのもおもしろそうである。

他に注目すべきは「基本画面構成」のところで、スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、バックグラウンドと書いてある。これはどういうことかというとつまり、携帯ゲームなのにキャラと手前や奥の物体が別々に動かせる、多重スクロールが可能ということなのだ。



同時発売ソフトは8本！

本体と同時発売予定ソフトは全部で8本。格闘アクション、育成シミュレーション、スポーツ、パズル、テーブルと、バラエティにあふれたジャンルがラインナップされている。

以前のSNKのアナウンスで「来春までに15本」とあったので、表の他にも開発中のタイトルは少なくとも7本はあるということになる。

これらのソフト、詳しいことはまだ不明だが、カレンダー機能や星占い機能、またドリームキャストとの連動など、ちょっと変わった遊び方ができるものがラインナップされているはず。いまだ発表されていないRPGあたりが、ドリームキャストと連動するようになるのかな？

現在発表されているものに関して、ちょっと変わった遊び方ということで気になるのは『めろんちゃんの成長日記』と『つなげてポン(仮称)』の2本。このうち『めろんちゃん～』がカレンダー機能に対応しているのはまず間違いないだろう（次ページ参照）。

あやしいのが『つなげてポン』。パズルゲームということ以外はまったく分かっていないこのゲームだが、仮称とはいえ、この『つなげて～』というタイトルがなんだか意味深。もしかして、ドリームキャストとつなげて遊べるのでは？

右の表にあるソフトのうちポケット格闘シリーズ『キング・オブ・ファイターズR-1』と『めろんちゃんの育成日記』については次のページで紹介しているぞ。

ネオジオポケット ソフト発売予定リスト

タイトル	ジャンル	発売予定日	価格
ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズR-1	格闘アクション	10月22日	未定
めろんちゃんの成長日記	育成シミュレーション	10月22日	未定
ネオジオカップ'98（仮称）	スポーツ	10月22日	未定
ベースボールスターズ（仮称）	スポーツ	10月22日	未定
テニス（仮称）	スポーツ	10月22日	未定
つなげてポン（仮称）	パズル	10月22日	未定
将棋（仮称）	テーブルゲーム	10月22日	未定
麻雀（仮称）	テーブルゲーム	10月22日	未定

気になるソフト情報は次のページに！

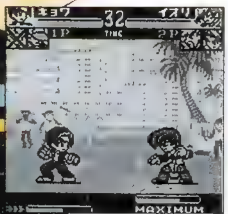


京と庵がちっちゃくなった！

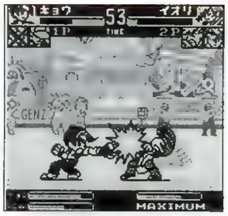
な、なんと！　KOFがちっちゃくなって登場だ！京も庵も3頭身になって、なんだかカワイイ感じ。しかし、もちろんゲームは本格派だぞ。

画面写真を見る限り、ゲーム内容は『KOF'97』がベースになっているらしい。背景も『'97』の通常ステージがすべて再現されてるのだ。ゲージまわりを見ると、アドヴァンストとエキストラのモード選択もありそう。もちろんパワーマックスなども再現されているようだ。

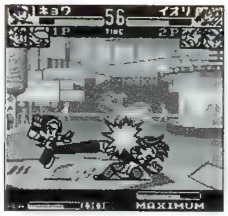




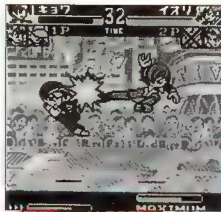
いつもと少し勝手が違う？　3頭身の京&庵



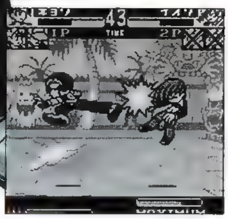
『KOF'97』の背景が使用されてるぞ



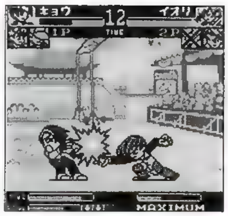
もちろんパワーマックス状態にもなるのだ



シリーズってことは他にも開発中のものが…？



京のジャンプキックが庵に炸裂！　足長いねえ



エキストラとアドヴァンストも選べそう

10月22日発売予定
価格未定

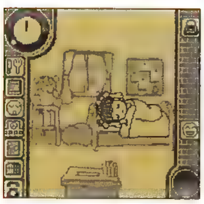
ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズR-1

ネオジオポケット新作ソフト情報

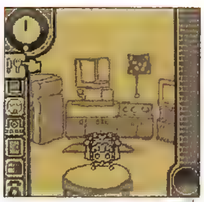


めろんちゃんの成長日記

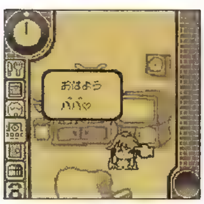
10月22日発売予定
価格未定



寝てます。右がわのアイコンがあるのはこの写真のみ。特殊アイコン？



ここは台所のようだ。ごはんを食べるのはこの部屋でするのかな？



こんなこといわれてますよ。どうする？　お兄さんこまっちゃうねえ

育成シミュレーション登場！

こちらはうってかわって育成シミュレーション。しかも、育てるのはかわいい女の子♡　画面写真で、女の子（めろんちゃん？）が「パパ」と呼びかけているのをみると、どうやら父親役として女の子を育てるのかな？

画面左上にあるのは時計？となると、カレンダー機能に対応している可能性も高い。イラストを見る限り、めろんちゃんは小学生から高校生まで育つようだぞ。



第2回

炎のゆくえ

野中政宏　全3回

草薙　京の完成を支えた本物のプロたち

「炎がお前を呼んでるぜ！」という京の新ゼリフはもうみんな聞いたかな？『KOF'98』では対戦キャラによって、野中さん大熱演のオリジナル登場デモが見られるぞ！
さて、今回はゲームの話題から少し離れ、京のキャラクターを作るのに大きな影響を及ぼした、CDドラマやライブなどの秘話をお届けしよう。

PROFILE
野中政宏（のなかまさひろ）

誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙京（KOFシリーズ）、首斬り破沙羅（サムライシリーズ）　その他の仕事：CM、TV番組のナレーションなど

「愛着」がキャラに個性をつけ命を吹きこむ

取材などを受けていると、よくいわれるフレーズがある。

「SNKの声優さんたちって、本当に仲いいですよね」

なぜなんでしょうね、なんてとぼけることが多いけれど、僕なりの答えが、実は、ある。

僕たちは役者、スタッフを問わず、それぞれの担当キャラクターやゲームの世界を、仕事とか責任とかの枠を越えて好きだ。

例えば僕の京に対する愛着は、このページを読んでくれたみなさんなら分かるはず。もちろん、同じく安井さん、生駒さんのコラムも、キャラに対する愛情の深さが読み取れるでしょう？

実際に現場でおこなわれる作業そのものは、そんなことに関係なく進行するし、クオリティにもそれほど影響はないはずだ。それでも愛着を持っていることが、いい影響を及ぼすことは多い。

『'96』からはじまったラジオドラマなどは、台本にある台詞を台本通りに確実に演じていっても、充分によいものができると思う。

でも、SNKキャラが妙に人間臭かったり、個性が際立っていたりするのは、演じる人間みんながキャラに対して愛情を持っているせいだと思うのだ。

互いに刺激し合った作品に対する熱い想い

そして、僕らのそういう想いをくんでくれるスタッフがいるのが、何より心強い。例えば、脚本家の滝本さん。ひとつの大きなテーマに基づいて形成された世界の中で、京らしく、八神らしく、本当に生き生きとキャラクターを動かしてくれる。台本を読んで、感動のあまり涙が出そうになったことが、何度もある。

例えば、「夕陽と月」の作曲者、TATE-NORIOさん。彼は今回の新曲『PIECES』のアレンジャーでもあるのだけれど、「せっかく京が歌うんだから、ぜひ格好よい曲にしたい」といって、最大限の努力をしてくれた。

みんなが、それぞれの立場で全力を尽くすため必死になれるのは、きっとお互いが持っている仕事に対する愛情や情熱に刺激されて、お互いの想いに応えようとするからじゃないかと思う。

僕はプロの世界で仕事しているのだから当然まわりはプロの人ばかりなのだけれど、このSNKの仕事に集まってくる人は、本当の、本物のプロだと思う。そしてそのプロフェッショナリズムを支えているのが、それぞれの愛情や情熱だと、僕は思う。

みんなの気持ちを再確認したDJSライブ

よい例がある。今年1月におこなわれたDJSライブ。あれは、情熱がなきゃできないもの。あの時ほど、スタッフもキャストも、みんなそれぞれがこの仕事を愛し、ゲームやキャラやそこに繰り広げられる世界を愛していると実感できたことはなかった。

僕はそういう人たちに囲まれて、舞台に立てることを幸せに感じた。僕たちの仲がよいのは、お互いがお互いの仕事や人間性を尊敬しているから。それ以外の理由は、考えられない。

最後に、僕らを引っ張ってくれているKONNYさんの口癖を紹介します。

「僕はファンの人に喜んでもらえるものを作りたい。ファンの人たちの期待を裏切るなんて、もっての他だ」

僕たちの想いは、誰にも裏切られることなく常に発展し続け、ライブというひとつの到達点に達しました。これまで支えてくれたみなさん、これからも応援してください。



草薙　京／『THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH NEVER ENDS』'98

SPECIAL PRESENT!（スペシャルプレゼント）

野中政宏のサイン入りCDケースを抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112−0005　東京都文京区水道2−13−12　SKビル202号　(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「炎のゆくえ　9月号」係まで。締切りは9月9日必着。発表は11月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

『へへ、燃えたろ？　7月号』の当選者は、愛媛県の藤本侑子さん。おめでとう！

さかなのさんぽ

vol.28 生駒治美連載

生駒治美が、ありのままの自分の姿を話してくれるこのコラム。
おさかなになった気分で、生駒治美という海の中をおさんぽしてみてね♡



ブルー・マリー
『THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS』
©SNK 1998



NEO・GEO DJステーションinねおちゅぴ・収録現場にて

生駒治美（いこまはるみ）

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉役、『発明BOYカニパン』ナッツ役などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

ネオジオDJS in ねおちゅぴ 山中湖収録紀行PartII

[illegible]

さて、今回も山中湖での話の続きをしよう（内容が分かんない人は前の号を読もう）。

2日目。朝ご飯の時間になって、やっとみんなが起きてきた。なぜかみんな、1日目と同じ席について食べるんだよね。

私は、コングさん・モンスターさん・野中っち・けいちゃんの班と一緒に朝食を食べ、一時の安らぎの時間をすごした。コングさん、モンスターさんもたいがい大食らいだったが、安井さんの食い放題の方がダントツだったな。

やっと元気が出てきたみんなは、さっそく仕事にとりかかる。うっへー、私には最大の難関があったのだ。同時に1人3役でしゃべりまくるシーンを、ありがたいことに滝麻呂が提供してくれたのだ。恨んでやるー。

でも、せっかく素敵な山中湖のスタジオにやってきたのだから楽しまなきゃ、このままだとマジで仕事だけで帰ることになってしまうではないか…。と不安になった私は、合間を見つけては、スタジオ内の隅に置いてあった楽器で、ビートルズナンバーを演奏して楽しんでいるモッピー（※）・モンスターさん・野中っちに混じって、大声で歌っておりました。しかし調子に乗っていると、うっひょ、のどが痛い…。教訓「のどを使わず調子乗れ」これやな。

[illegible] コーラスにも参加！

そして、いよいよ難関が訪れた。

ミカ、キング、マリーの1人3役同時会話。おまけに、右に左に移動しながらしゃべれといいよる。「えーん、こうなったら開き直りじゃー。やってやろうじゃないの！」と、間違えても突っ走っていきましたわい。

そうこうしていると、38度の熱があって病気持ちなのにこんなところまできてしまった、石井さんが到着。ふらふらの身体で山崎役はキツイだろうと思っていたら、ちゃんと仕事をこなし、歌まで歌ってからとんぼ帰りしていかれました。さすがサミー！（サミー・デイビス似やからと曽木ちゃんがつけた仇名）

ちなみにこの歌は、かなり素敵や。どこで出るかは、聴いてみてのお楽しみ。

最後はコングさんの歌録りがあって、その素晴らしい歌声に、みんなで聞き入っておりました。ちなみに、けいちゃんとももちゃん（作詞家）と私で、コーラス隊（またの名をハウハウ隊）としてちょこっと参加しているぞ。ぜひ聴いてね！

[illegible]

全員仕事が終わった時は、すっかり陽も暮れてしまい、8時をまわっていましたな。だが、これからが本番なのだ。肉買い出し隊として出動し、いよいよ待ちに待ったバーベキュー。

コング・モンスターペアが店長となり、巧妙なトークでみんなを笑わせながら肉を焼く。MYエプロン持参のコングさんは、ほんま活き活きしとりましたな。

私はというと、家からチーズとパスタを持参して、みんなのために美味しいゴルゴンゾーラパスタを作って差し上げたのだぞ。おこちゃまなけいちゃん以外は、美味いといってくれたもんねー。やればできるんじゃー！ でも、みんな疲れているのに、こんな時だけ張り切っちゃう私たちって、やっぱりエンターティナー??

そしてその日は、またもや明け方までみんなの笑い声が山にこだましとりました。

ハードなスケジュールでみんな大変だったけれど、バーベキューのお陰でやっと、リゾート気分を味わえたな。やっぱ最後はこれでしめんと。

途中で帰った小島ちゃん・おみまゆちゃん・真美姉・サミー・そして安井さん。肉、美味かったでー。

ところで、私たち結局山中湖を見ていないんだけど、どこにあったんだろう???

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんが感じる、身近な憩いの場というのは、どんなものですか？

●岡部知行さん・神奈川県

A 今はやっぱり、メールのヤリトリですかね。普段は忙しくて会えない人でも、時間を気にしないでお話ができるからね。

うちの「ごまごん」（※）が、配達から帰ってくる時がうれしいのだ。

普段いえないことでも、パソコンの前じゃ素直になれたりするもんね。

（※）生駒さんが飼っているポストペットの名前。パソコンで飼う電子ペット。

生駒治美への質問を募集するぞ！ 採用された方には、生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）をプレゼント！

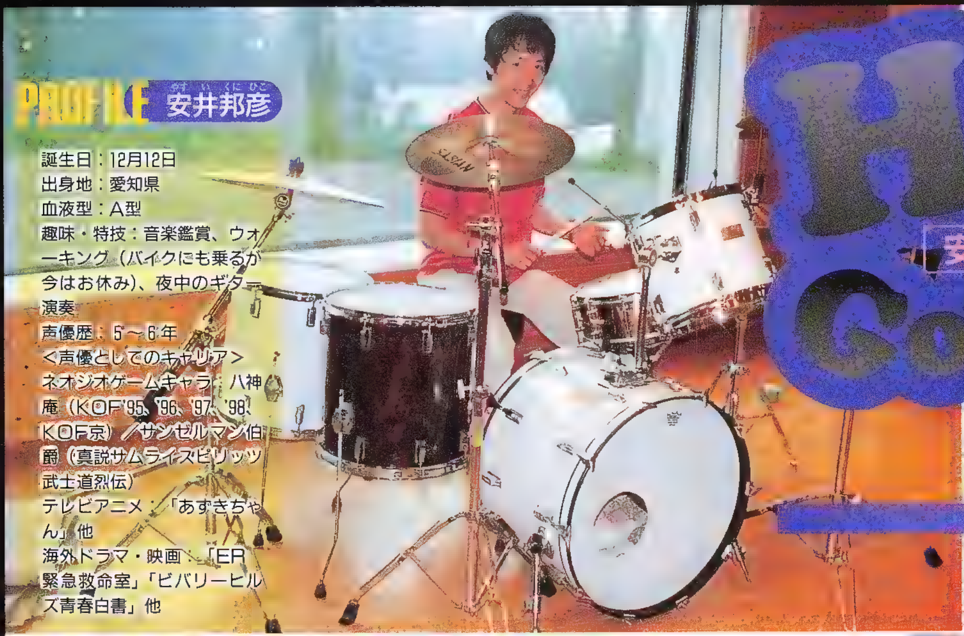
はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ9月号」係

締切りは9月9日必着、発表は11月号誌上。

みんなのおハガキ、待ってます♡

※『ねおちゅぴ』のディレクター。



PROFILE 安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
＜声優としてのキャリア＞
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

Hello, Goodbye

安井邦彦連載 Vol.26

素敵な出会いを生んだ舞台の御縁

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！ お仕事のお話からちょっぴりプライベートな話題まで、安井邦彦がなんでも語っちゃうぞ。

さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。

色々なジャンルで注目 今、関西がアツイ！

みなさん、こんにちは。いや今年の夏も暑いですねえ。

僕の住んでいる街でも気温が35度とか36度なんていう日もあるし…。それで電車の中も地下街もデパートも、はたまた仕事場のスタジオなどでも冷房がガンガンにきいていて、うなぎ登りの電気使用量に発電所はパンク寸前かも？

でも僕はエアコンがあまり好きではないので、自分の部屋では極力つけないようにしてます。果たして、この夏どれだけ耐えられるか？ ちょっとした挑戦ですね。ハハハ。

さて暑い、いやいや〝熱〟いといえば、今年のKOFはもちろんのこと、今、関西発の文化がHOTですねえ。

お笑い関係は相変わらず日本のTV界にあふれているみたいだし、ヒットチャートをにぎわすビジュアル系の人気バンドやシンガーも、インタビューになるといきなり関西弁をさらけ出すこともあったりして、えっ!? この人もそうだったの？ なんて思うことがままある今日この頃です。

粟根さん、及川さんとの運命的な（?）再会

で、私つい先日、とあるスタッフのお誘いで、今をときめく〝関西〟の演劇、中島らも事務所プロデュース公演というのを観てきました。以前にも、関西の劇団のお芝居は何度か観たことがあったのですが、今回の公演にはKOFの七枷社役などでおなじみの粟根まことさんと、やはり侍魂の風間蒼月役でおなじみの及川直紀さんのおふたりが出演していたんです。

粟根さんとは去年の『KOF'97』のラジオ（CD）ドラマ録りの時が初対面でしたが、今年の春にも劇団☆新感線の公演を観た時にお会いしていて、今度で3度目ですね。

及川さんとは、実は9年ほど前に一度ひょんな御縁で…というかやはり演劇がらみでお会いしていて、その後はずっとご無沙汰だったのですが、ある日ネオジオフリークを見ていたらなんと、氏のインタビュー記事やら写真やらが載っているではありませんか！ いやあ、これはきっとまたそのうち会えるかもなあ、なんて思っていたらとうとう…、という感じでした。ハハハハ。

お芝居の内容についてここでは詳しく触れませんが、粟根氏も及川氏も燕尾服をさっそうと着こなしていて素敵でしたヨ。それに何よりも〝熱〟かった。笑った。

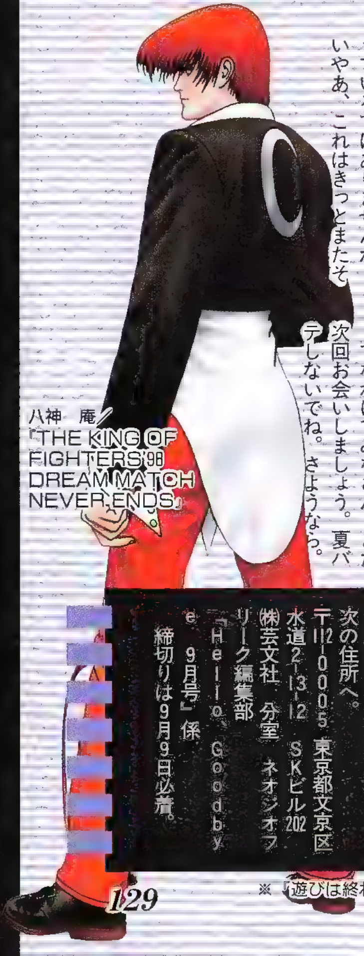
舞台って、僕らには本当に大切なんです。演ずることの基本がそこにあるから。

親睦を深めるには やはりみんなでお食事

終演後は例（?）によって、近くのお店で食事しながら楽しいひとときを過ごしました。おふたりが公演中のその劇場が、かつて僕も立ったことのある舞台だったので、当時の厳しい稽古のこともひとりで思い出しつつ、粟根さんが根っからのゲーマーであることをあらためて認識したり、及川さんと初めて出会ったころの話をしたり…。

いやあ、ホットな夏の話のはずが、思わずノスタルジックになってしまいました。ま、たまにはいいか？

てなわけでみなさん、また次回お会いしましょう。夏バテしないでね。さようなら。



八神 庵
『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

安井さんに聞きたいことなら何でもOKの質問コーナー。質問は常時募集中！ みんなもどしどし送ってね！

Q：マチュアとバイス復活！ 美女万歳！ 庵の今回のチームメンバーを見てどう思いましたか？ また安井さんはどのキャラを使いたいですか？

●藤川卓巳さん（佐賀県）

A：そりゃあ、美女を連れてる（えらそう?）庵を見るのは嬉しいですよね。この際、舞ちゃんやらちづるちゃんやら引き抜いて、庵チームだけ10人ぐらいにするのもいいかも。ぜいたくやねー。ハハハハ。でも、去年の〝ひとりきり庵〟というのも彼らしくて僕は好きでした。また、KOFで実際に使うなら絶対〝3人とも庵〟ですね。できればCPUの方もイジくって、対戦相手もすべて庵、もうひたすら勝ち抜いてもエンディングまで全部、庵、庵、庵イーッ！ っていうのをぜひ一度見てみたいなァ。

質問を採用させていただいた方には、安井邦彦サイン入りグッズをプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・安井さんへの質問・そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、次の住所へ。
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『Hello、Goodbye 9月号』係
締切りは9月9日必着。

※『遊びは終わりだ!! 7月号』の当選者は、群馬県の田村和貴さん。おめでとう！

キャラクターテキスト

ヴォルフガング・クラウザー

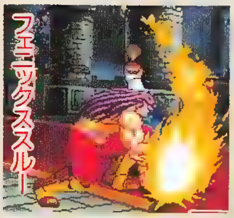
**優れた肉体と格闘センスを持ち
闘いを芸術とする
格闘の芸術家
クラウザーの魅力に迫る!**





Blitz Ball !!

必殺技


フェニックススルー
跳びこみや突進技をゲットできる当て身技


レッグトマホーク
豪快なモーションが特徴の蹴り技


ブリッツボール
火の玉を飛ばす飛び道具。上段と下段の2種類ある

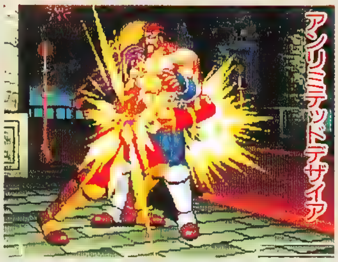

リフトアップブロー
相手を放り投げ、浮いたところに拳を突き上げるコマンド投げ


カイザークロー
斜め上方に手を伸ばし相手をつかまえる技


デンジャラススルー
相手を背後に投げ、一定時間無防備にさせるコマンド投げ


ギガティックサイクロン
自らの体を使って竜巻を起こし相手を巻きこむコマンド投げ


カイザーウェーブ
巨大な飛び道具。ボタン押しっ放しでためられる


アンリミテッドデザイア
突進技からタイミングよくボタンを押していくという特殊な技

衣装


餓狼2
初登場した時のスタイル。基本は変化なし


KOF'96(2P)
ダークグリーンが基本色。餓狼版と鎧のデザインが違う


RB餓狼2(2P)
前作から変化なし。2Pの服の色のみ青になった


RBSP(2P)
髪といい、マントといい赤が基本色になっている


餓狼SP(2P)
青い髪のカイザー。さわやかな印象がある

ポーズ


挑発
腕組みをして偉そうです


タイムオーバー負け
負けたことを恥じているかのように背を向ける


勝ち
家紋入りのマントを羽織って勝利に酔うカイザー

プロフィール

格闘スタイル：総合格闘術
国籍：ドイツ
職業：シュトロハイム城・城主
誕生日：不明
身長：200cm
体重：145kg
血液型：A型
趣味：中世の骨董品収集
好きな食べ物：血のしたたるステーキ
嫌いなもの：虚栄・虚構
大切なもの：騎士道精神
得意スポーツ：スポーツ万能だが興味なし
好きな音楽：クラシック
特技：ギャンブル全般（意外とセコイ）

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回89位	第2回111位	第3回90位	第4回87位	第5回79位
第6回62位	第7回85位			

※プロフィールおよび技の写真は「リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS」のものです。人気投票の順位は総合順位です。

孤独な格闘技の天才 クラウザーの魅力に迫る！



出生の秘密

ヨーロッパで起こった歴史的事件には、何らかの形でかかわっており、歴史の影にこの一族ありといわれているシュトロハイム家。

このヨーロッパを陰で操ってきたというシュトロハイム家の世継ぎとしてクラウザーは誕生した。

幼ない頃の彼はシュトロハイム家の跡取りとして、何不自由ない暮らしをしていたという。また、歴代の当主の中でも最も優れた格闘センスを持ち、幼い頃より神童としてあがめられていたようだ。

すべてにおいて恵まれているかのように見えるクラウザーだが、実は出生に複雑な事情が隠されていた。

シュトロハイム家は代々世襲制を取っていたが、彼の父ルドルフにはシュトロハイム家の血が流れていない。

ヨーロッパの要人を代々警護してきた家系という表向きの姿を持つシュトロハイム家。そのシュトロハイム家が配下に組織している格闘家集団にルドルフは所属していた。

その当時、つまりクラウザーの母の代のシュトロハイム家には男子がおらず、世継ぎをどうするかという問題が持ち上がっていた。歴史ある血を絶やすわけにはいかないと、婿養子を迎えるという苦肉の策が考えられる。そしてその婿養子の候補として、当時最も優秀な格闘家として名を馳せていたルドルフの名が上がったのだった。

この時すでにルドルフには妻子がいたのだが、そんなことはシュトロハイム家には関係なく、その強大な権力を用いて、半ば強引に政略結婚を成立させたのだった。

やがて、クラウザーが誕生し、仮の城主におさまったルドルフだったが、クラウザーとその母をどうしても愛することができなかった。そして彼は、それを感じとっていたクラウザーの手によって殺されてしまうのだった。

ギースとの関係

ギースとクラウザーが腹違いの兄弟であることは結構知られている事実。

つまりルドルフが2人の父であり、彼の元の妻子こそギースとその母なのだ。ルドルフがシュトロハイム家の当主となった時、まだ幼かったギースは、諸々の事情を知る由もなく、父への恨みだけを募らせていったようだ。そして、その恨みを原動力としのちのギースは成り上がっていったのだという。

2人とも父・ルドルフに対しては憎しみの感情しか抱いていなかったせいか、出生云々についての確執はないようだ。その立場的なものから一応対立する立場にあるとはいえ、お互いに一目置きあっているようである。『KOF'96』のエンディングを見る限り少なからず今の関係を楽しんでいる節も見られる。

兄は〝暗黒街の支配者〟、弟は〝闇の帝王〟…。手を組んだらすごいことになりそうな2人である。

闘いの美学

暗黒界で〝闇の帝王〟として、全世界に恐れられている存在のクラウザー。

中世の騎士のごとく、鎧で身を包み、騎士道精神を重んじている彼は、強さを求めるよりも闘いの中に芸術性を見い出そうとしているようだ。

「極まったものは芸術であり、まさに私の闘いはその領域に存在する。モーツァルトやゴッホのように私は闘いの天才なのだよ」と語る彼は、闘いを芸術とし、いかにパーフェクトに相手を叩きのめすかで己の欲求を納得させようとしているようだ。それはまるで作品を創造するかのごとく、その闘いのエネルギーは狂気に満ちているという。

名門であるがゆえの退屈さ、そして政略的な出生に起因している孤独感は、彼を一流主義の偏愛癖者へと形成し、さらなる極上の作品の為に、その題材となる獲物を探し続けているという。

相関キャラ

●ギース・ハワード

クラウザーの腹違いの兄。サウスタウンの支配者。ビルから落ちても何度もよみがえる不死身の肉体を持つ。



兄弟対決なんてこともあるだろうけどどっちが勝つんだろうね

●Mr.BIG

かってサウスタウンを牛耳っていた組織の大幹部。サウスタウンを手中にすることを夢見ている。

●ローレンス・ブラッド

シュトロハイム城の警備隊長。また、クラウザーの右腕でもある。女子供を嫌い、美しい青年を好む傾向にある。

●ビリー・カーン

ギースの右腕の棒術使い。ギースの命令で、三闘士の一人としてクラウザーの元にもぐりこんでいたこともある。

●アクセル・ホーク

クラウザーの配下で三闘士の一人。元ボクシング世界ヘビー級チャンピオン。密かに現役復帰を狙っている。

ワンポイントキャラクターレッスン

クラウザーが愛するモーツァルトのレクイエムに迫ってみよう！

「レクイエム」とは、「死者のためのミサ曲」ともいわれ、亡くなった人の魂の安息を祈るカトリック教会の儀式のため音楽であり、多くの作曲家が手がけてきた。有名なところではケルビーニ、ベルリオーズ、ヴェルディ、フォーレなどが挙げられる。

その中で、最も有名と思われるのが、クラウザーがこよなく愛しているというウォルフガング・アマデウス・モーツァルト（1756～91）の『レクイエム・ニ短調（K626）』である。

この「レクイエム」の依頼がモーツァルトの元にきたのは、1971年の7月頃だったといわれている。

ある日、灰色の服を着た背の高い男が、依頼者の名前を伏せて一曲のレクイエムの作曲を依頼しに訪れ、契約金を渡していったのだ。

実際の依頼者は、フランツ・ヴァルゼック・フォン・シュトゥパハという伯爵で、亡くなった妻のために自作のレクイエムを捧げようとモーツァルトに作曲を依頼したのだった。

この依頼を受けた頃のモーツァルトは、精神的に不安定な状態にあったため、その男が地獄からの使者だと思うようになったという。そして、自分の死期がそう遠い未来のことではないと予感し、自分の死を弔う曲だとまわりにこぼしていたという。

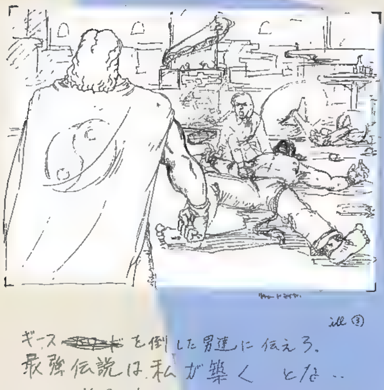
そしてその言葉通り、レクイエムを完成させることなくモーツァルトはこの世を去ることとなる。しかし、亡くなる直前に、彼は弟子のジュースマイヤーを呼び寄せ、この先どう書いていくかの指示を与えていたという。その時、どのような指示を受けていたのかということは、依然謎に包まれ、それをめぐっての議論は今も繰り返されている。

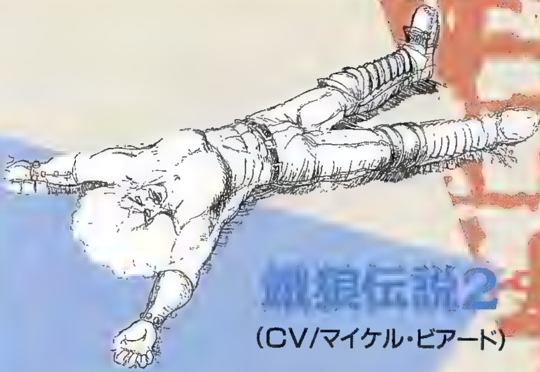
それとともに、モーツァルトが実際に書き残したのは、どのあたりまでかということも議論の対象となっているが、これはジュースマイヤーの証言通り、第三部「続誦」の最後「涙の日（ラクリモサ）」あたりまでだろうというのが有力な説とされている。そして残りがジュースマイヤーによって補作された。

その後、ジュースマイヤーの補作によって完成されたレクイエムだが、モーツァルト自身によって書かれた部分とあまりに差があり過ぎるという理由から、別の補作も試みられている。有名なものでは、1971年に刊行されたドイツのビオラ奏者フランツ・バイヤーによるものや、イギリスの音楽学者であるリチャード・モーンダーによるものなどがある。

<参考文献>志鳥栄八郎著「志鳥栄八郎のモーツァルト大全」(共同通信社)/井上太郎著「モーツァルトのいる部屋」(新潮社)/海老沢敏著「続　私のモーツァルト・クロニクル　モーツァルトは宇宙」(音楽之友社)

設定原画

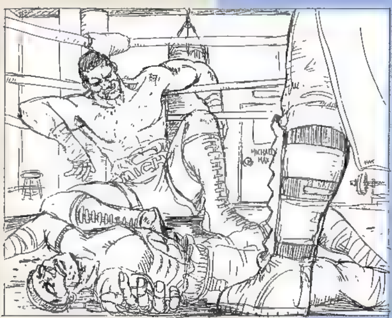




餓狼伝説2
(CV/マイケル・ビアード)

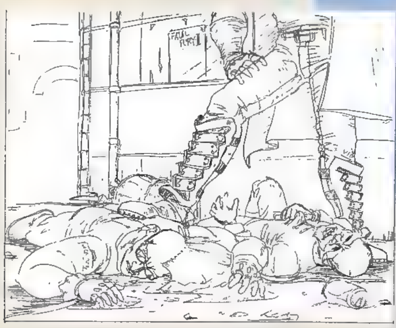


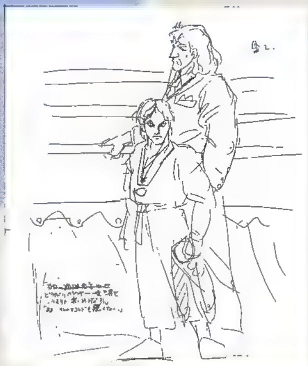


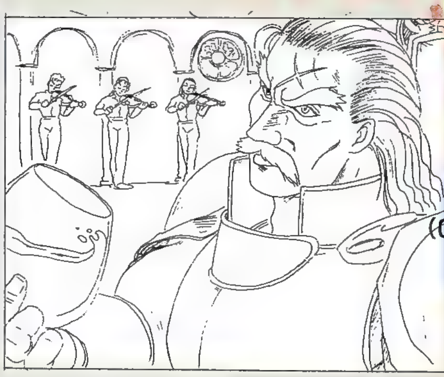


デザイナー様のお言葉

クラウザーは、「餓狼伝説」シリーズで作ったキャラの中でも、一番思い出深いキャラです。なぜかというと、1人で好きなように作ることができたというのが一つと、キャラのタッチを今までの「餓狼伝説」とは違う感じで僕の好みに変えてしまったことです。これは私が「龍虎外伝」のリョウ・サカザキの後に作ったキャラなのでもろにその時のクセが出ています。「RBS」以降の新キャラはみんなこの描き方になってしまいました。なんとなく気づいた人もいたのではないでしょうか。クラウザーは「筋肉が気持ち悪い」とか「濃すぎる」とか色々聞きますが、そんなことといわずに可愛がってください。







餓狼SP
(CV/マイケル・ビアード)

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q クラウザーのモデルになった人物は誰ですか?

A 設定当初は、プロレスの神様「カール・ゴッチ」です。

Q クラウザーというキャラクターが生まれたきっかけなどを教えてください。

A クラウザーが登場したのは「餓狼伝説2」だったのですが、当初シリーズ化なんて考えていなかったので、ギース・ハワードを「一」で死なせてしまったことがクラウザー誕生の直接的な原因となりました(軽率)。

新ボスなので当然ギースよりも強く、悪人であるということが命題となったわけですが、これが思ったより難航しまして開発終盤まで「謎の格闘王」と呼ばれていました。

Q 趣味が「中世の骨董品収集」とありますが、自慢の一品は何ですか?

A シュトロハイム城の中は骨董品の嵐のようなものです。特に彼がお気に入りとしているのは、城とともに生きながらえてきたパイプオルガンのようです。

Q 好きな音楽「クラシック」で特に好きな音楽家、曲は何ですか? やはりモーツアルトの「レクイエム」なんでしょうか?

A そうですね。好きというより未完で終わった「レクイエム」を完成させることに興味があったようです。モーツアルトの弟子たちによって完成された「レクイエム」に、納得していなかったんじゃないでしょうか。

Q 額の傷はどんな経緯でついたのですか?

A 少年時代に武者修行中のジェフ・ボガードと対戦したことがあり、その際ジェフの放ったパワー・ウェーブによって負った傷だというのが最も有力な説です。

Q クラウザーはシュトロハイム城の城主として普段はどんなことをして過ごしているのでしょうか?

A 他国の城主たちとの会食や、会合、貴族たちとの交流などをおもに過ごしています。

Q クラウザーがいつもきている鎧(闘衣)は、何かいわれのあるものなのですか? また、闘う時に脱ぐのはなぜですか?

A シュトロハイム家の初代当主から代々受け継がれてきたものです。ただ本人はシュトロハイム家の存続にはあまり固執していないようで、灰色の服を着た男が迎えにくることを宿命と思っている節があります。そのため扱いもぞんざいのようですが、シュトロハイム家にとっては当主の証であり大変貴重なものです。

脱ぎ捨てるのは、やっぱり動きにくいからじゃないでしょうか?

▶キャラクターテキスト



KOF'96
(CV/B.J. LOVE)

RBSP
(CV/B.J. LOVE)



特選メッセージ

餓狼伝説2

●勝利メッセージ
・フッ！ その程度の力で、このクラウザーをたおすことはできぬわ。あの世でギースが、待っているぞ。

餓狼SP

●挑戦メッセージ
・私が最強なのだ。貴様では勝負にならんよ。

●勝利メッセージ
・期待ハズレだよ。所詮はその程度の力であったか。
(VSギース)

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

●勝利メッセージ
・弱すぎるぞローレンス！私の右腕失格だな。
(VSローレンス)

リアルバウト餓狼伝説2

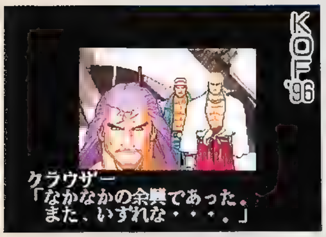
●勝利メッセージ
・立て。本当の恐怖というものをお前に教えてやろう…。

KOF'96

●勝利メッセージ
・テリー君、アンディ君、ジョー君。まだ私に多くを語るには早すぎる。
(VS餓狼チーム)

エンディング

KOF'96



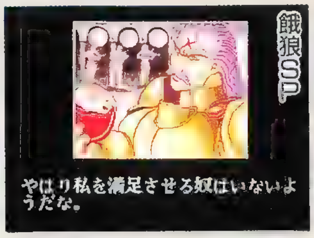
次に会う時はどんな時なのだろうか？

RBSP



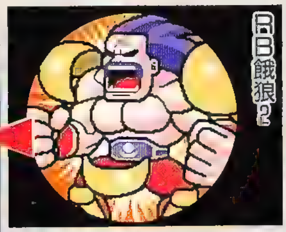
彼はどこまで闘えば満足するのだろうか？

餓狼SP



音楽を聞きつつ、ワイン片手に勝利を実感。カイザーらしい

RB餓狼2



試合前は、気合いで鎧を弾き飛ばします！



あんまりやりすぎるとおつきの人もついにキレるのだ！

必殺技一覧

	餓狼伝説2	餓狼SP	RBSP	RB2	KOF'96
●必殺技					
ブリッツボール・上段	○	○	○	○	○
ブリッツボール・下段	○	○	○	○	○
レッグトマホーク	○	○	○	○	○
当て身投げ	○	○			
フェニックススルー			○	○	
デンジャラススルー			○	○	
カイザークロー				○	
リフトアップブロー			○		
カイザーキック					○
カイザーデュエルソバット					○
カイザースープレックス					○
●超必殺技					
カイザーウェーブ	○	○	○	○	○
●潜在能力					
ギガティックサイクロン			○	○	
アンリミテッドデザイア			○	○	

次号予告

次号のキャラクターテキストは、KOF'96では中ボスとして登場した神楽ちづるの登場だ。
三神器の一つ八咫の鏡を守護する神楽の当主として生きる一方、バイクレースが趣味だったりとなかなか活発な一面も見せる彼女の魅力に迫っていくぞ！



シリーズ企画

イラスト講座

第6回講師▶ 大峰昭子

プロフィール

- ●出身地：東京都
- ●好きな漫画家：山口美由紀、小山ゆう
- ●好きな画家：クリムト、安田靫彦、中鏑清方、川合玉堂
- ●趣味：滋賀県の研究
- ●好きな画材：筆ペン

イラストや漫画の描き方は千差万別！　描く人によって道具、方法は微妙に違うもの。よって描き手にとっては他人の描き方はやっぱり気になるところ！　そんな絵描き諸君の素朴な要望に応えるコーナー『イラスト講座』のお時間が今月もやってまいりました♡

第6回目の今回は、以前ネオジオフリークで『NEO･GEO　G's WORLD』を連載していただいていた大峰昭子先生の登場だ！

襖に口紅ではじめての落書き!?

――漫画やイラストを描きはじめたきっかけは何ですか？　またいつ頃から描きはじめたんですか？

「生まれて初めて絵というものを描いたのは、家の襖に母の口紅でした落書きだったと思います。確か西城秀樹だったような…。ってことは、きっかけは西城秀樹ってことになると思います…!?

漫画は小学生の頃、先輩2人と連載（？）交換漫画を描いていたのが初めだと思います。お互い好き勝手な設定を、何の伏線もなしに突然作ったりしていたので、ムチャクチャ楽しかったです。

ちゃんとペンを使って描き出したのは、中学2年くらいだったと思います。その頃はおツム足んないのに、友達と探偵物の漫画とか描いてましたね。今見ると、顔と尻から火ィ吹きそうです」

――ペンネームの由来は何ですか？

「遥か昔、『男闘呼組』の主演した映画『ロックよ静かに流れよ』の中で、成田昭次が演じていた『大峰たけし』という役名に、奈良にある同名の山のニュアンスをプラスしました。ちなみに昭子の〝昭〟も…(笑)。恥ずかしい」

ネタを考えてる時はコーチョクしてます(笑)

――影響を受けた漫画家は誰ですか？

「う～ん、誰だろう。昔の『りぼん』の作家さん…池野恋先生、本田恵子先生などです。あとは山口美由紀先生かな。おおた慶文先生もよく見ていました」



色々と実験を兼ねて描いたという覇王丸のイラスト。水彩・日本画絵の具、カラーインク、エアブラシを使用



㈱新声社『KOF'96ファンブック』より。カラーインク、水彩絵の具、パステル使用



㈱ムービック『侍闘魂！』表紙より閑丸。カラーインク、水彩・日本画絵の具使用

——漫画や絵を描く時、どんなことを意識していますか？

「自分がいいなと思うこと（大抵自分の頭の中では抽象的な雰囲気なんですが）を、できるだけいい感じで絵にできるようにしたいと思ってます。

第一印象はキレイとかカッコイイとかパッとしていて、じっくり見てると『えもいわれぬ』何かがある、そんなものが描ければいいなと」

——漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか？

「描きこんでいても分かりやすくて、シンプルでも深い絵や漫画を！　描けるといいなぁと思いつつ、目下修行中です」

——漫画のネタはどうやって考えますか？

「人間の三大欲求（食う・寝る・遊ぶ）を満たしている最中によく頭に出現してます。ただ、考えている最中はボンヤリしていてコーチョクする可能性大です（笑）」

——構図やポーズはどうやって考えるんですか？

「写真や風景を見て決めたり、人物なら〝こうするとカッコイイ！〟と思ったポーズを、フニャっと一本線で描いて決めます。流れるようにというか、バランスをとるというか。ただ、『人間としてウソ♡』みたいなポーズになることもあるので、諸刃の剣的方法なんですがね」



㈱新声社『KOF'96ファンブック』より。カラーインク、アクリル、水彩絵の具、パステル使用

新しいものにチャレンジするのも大切！

——おもに使っている画材を教えてください。

「モノクロは、インクは開明ドローインクゾルK、パイロット製図用インクを使用。下描きをパイロットの青シャープ芯でするので、消しゴムに強いゾルがやや好きです。細い線が必要な時はパイロットを使います。

ペン先はGペン、丸ペンなど普通のものを使ってます。それから、個人的趣味として筆ペンがないと生きてゆけないので、ぺんてる筆ペン（極細）が、現在命と右腕の次に大事デス。

カラーは、絵によって違いますが、カラーインク（Dr マーチン、ルマ、ヌーベル、W&N）、水彩、油絵具、顔彩、岩絵具、色鉛筆、パステル、エアブラシ、スプレーなどで彩色します。

3D（立体的な）原稿にする時もままあります。その時はメディウムや、工芸用サンド、綿なども張りこんでみたりと色々やります。…ちょっとヤバイけど」

——どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？

「皆さんが今までおっしゃっている通り、たくさん描くことと、客観的に見ることは自分も心がけているつもりです。

あとは、苦手な構図とか新しいものにチャレンジしてみるのは大切だと思います。手がかたまってしまうと、なかなか直せないものですから…。

（今超絶実感中！）」

——投稿して掲載されるコツは何だと思いますか？

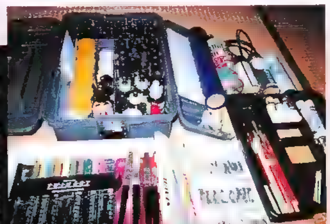
「う〜ん…何においても特出するのがいいのかなぁと思います。迫力でもよし、美しさでもよし、パワーがあってその絵でいい表したい内容が読み手にはっきり分かる、それがグーじゃないでしょうか♡

ちなみに投稿物で3Dはダメみたいです（笑）」



思いつきで描いたという楓。アクリル絵の具、カラーインク、エアブラシ使用

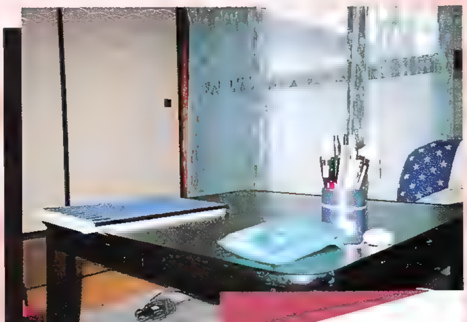
仕事道具 画材紹介



お気に入りは日本画用絵の具と友人の贈り物のエアブラシ



カラー用の画材は色のつく物なら何でも使うとのこと



友人と一緒に借りているという仕事部屋の一室



単語帳には柄トーンの見本を書いて分かりやすくしているとか



資料棚。タウンページからファッション誌まで色々入ってます

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！ これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

今回の使用画材

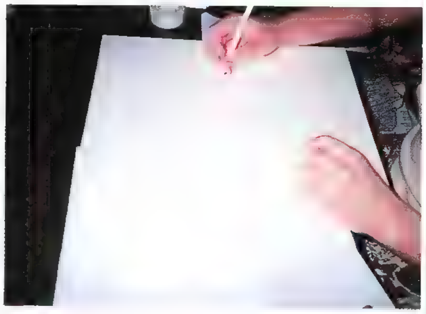
3Bシャープペン、消しゴム、コピー用紙、イラストボード（SAボードシリウス）、ペン、カラーインク（Dr.マーチン、ルマ）、日本画用絵の具（彩）、アクリル絵の具（ガッシュ、リキテックス）、ホワイト（Dr.マーチン）、パステル、筆ペン、筆（面相、水彩用、毛筆）、綿棒、エアブラシ、色鉛筆、化粧品

1 下絵

コピー用紙にラフを描き、数度トレスしてクリンナップします。

下絵が決まったら、トレス用にコピーを取って、パステルをひいてボードにトレスします。パステルはペン入れの時に色を巻きこんでも影響の少ない、オレンジ・茶色を使用しています。この時、服のシワなどは練りゴムでうっすらと消しておきます。





下絵は薄く茶のパステルでトレス

ペン入れ 2

今回は自然な感じにしたいと思って、各部位に似た色系のインクで輪郭や髪のアウトライン程度、必要な部分だけペン入れしました。肌の部分は耐水性のカラーインク（ヌーベルのマースオレンジ）、その他の部分はウォームのグレーでペン入れしました。

私は個人的に黒インクよりも耐水性のグレーで主線を入れることが多いです。乾かす時間を惜しんで、よく黒くにじませてしまうので…泣。





柔らかさを出すため主線のインクも茶色を使用

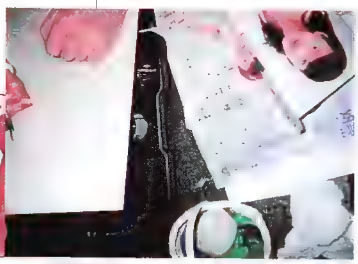
3 色つけ

色の薄いところから色つけ。紙に水を含ませて、にじませるように色を置いていきます。余分なところに広がった色と水を手早く吹き取って、また色を置く、この繰り返しです。

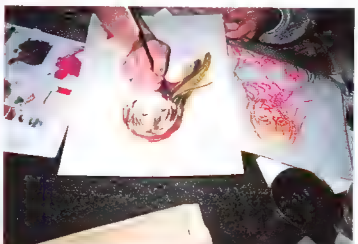
陰影を確認するために、光源を確認して、肌や髪や衣服にどういう影や膨らみをつけるかを下絵のコピーにペンで塗ってみます。カンでも平気ですが、これの方が仕上がった時に統一感が出るのではと思います。それを見ながら影をつけて、肌の重なった部分を水性色鉛筆で描きこみます。

髪の毛も、薄い色をひいたあと、濃い色で細かく描き入れます。

最後にハイライトの部分をホワイトで入れます。



肌の色はファッション誌なども参考にしながら…



作っておいた陰影見本を見ながら影をつけていく

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「イラスト講座・大峰昭子先生イラストプレゼント係」まで。

締切りは、9月9日必着。発表は11月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

7月号の当選者は、北海道の大原千佳さんです。おめでとうございます！

NEO・GEO G's WORLD外伝 月華繚乱

今月のイラスト講座特別コミックは、『NEO・GEO G's WORLD外伝　月華繚乱』と題して、ネオジオフリーク初お目見え、月華の剣士ネタの登場だ！

サムスピを描くか、月華にするか悩んだ結果に生まれた作品、とくと御覧あれ！



ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は9月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

ねおちゅび オリジナルステッカー



限定100セット販売につき、残りあとわずか!!
お申し込みの場合は、電話での在庫確認をお願いします。
4種類1セット

価格:1,890円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST−NC−01

ナコルル&リムルル プールリール キーホルダー



キャラクターのイラストつきキーホルダー。ベルトに装着できるクリップつきだ。鎖は伸縮自在になっているので、鍵をつけるとすぐに取り出して使うことができ、便利だぞ!

価格:945円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PK−NR−01

SNKオフィシャル テレホンカードコレクション



餓狼伝説チーム・矢吹真吾・サイコソルジャーチーム



怒チーム・八神庵・アメリカンスポーツチーム



オロチチーム・草薙京・おやじチーム

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット
どのセットを希望するか必ず明記してください。



オリジナルCDケースに入った豪華3枚組!

※この商品はデザインが多少変更される可能性があります。

価格:各セット4,179円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:TL−KOF−01

KOF'97革キーホルダー(黒、茶)

草薙 京、矢吹真吾、七枷 社、クリス、シェルミーの5種類1セット
※黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。



在庫僅少

価格:1,890円
送料:E
(送料一覧表参照)
商品番号:
KK-KOF-02

Tシャツ(ナコルル&リムルル、蒼月&火月)

※どちらのTシャツを希望するか必ず明記してください。



価格:各2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S−NR−01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(「申込方法」参照)。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオステッカー



KOF 2枚、餓狼3枚の5枚1セット

価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST−NG−01
サイズ:
タテ150mm×ヨコ70mm

ネオジオウォッチセレクション



①番、②番、③番は売り切れです。

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA−NG−01
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ
希望の番号を必ず明記してください。

KOF'97 ドッグタグ（金のみ）

草薙 京、八神 庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の5種類1セット ※銀は好評につき売り切れです。

在庫僅少



価格:1、890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:DT−KOF−01

周辺機器

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

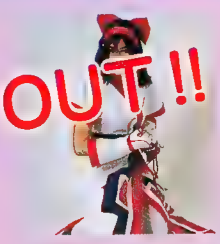
●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA - MAV - 02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）
※チチウシは含まれておりません。

SOLD OUT !!



リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）



キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:各15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23．5㎝・24．5㎝
（希望サイズを必ず明記）



草薙　京ジャケット

価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

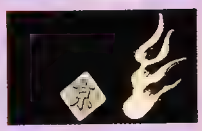


草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット

価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01



八神　庵ジャケット

価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表

A=いくつでも100円
B=いくつでも300円
C=1セット100円、2セット以上200円
D=2セットまで500円、3セット以上800円
E=1セット500円、2セット以上900円
F=1セット1、000円、2セット以上1、500円
G=1セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03 - 5395 - 9513
受付け時間　PM 1 :00～PM 5 :00(土日、祝日を除く)

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO·GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



1 リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND PS版ソフト／5名(SNK)



2 メタルスラッグ2 ネオジオCD版ソフト／5名(SNK)



3 池澤春菜 サイン色紙／5名



4 サイトロンメディアホルダー／3名(サイトロン&アート)



5 SNK Characters Sounds Collection Vol. 7 山崎竜二／3名(サイトロン&アート)



6 KOF'97 PS版ソフト／5名(SNK)



7 京バッチ／5名(ネオジオフリーク編集部)



8 KOF'97 ネオジオCD版ソフト／1名(ネオジオフリーク編集部)

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号、そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは9月9日必着。発表は11月号(10月9日発売)誌上。

ネオジオフリーク7月号プレゼント当選者発表

①リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ポスター
古川文子・埼玉県／藤本政人・大阪府／関智秋・茨城県／村松寛泰・静岡県／小諸英人・新潟県

②～幕末浪漫～月華の剣士 ネオジオCD版ソフト
福富隆行・高知県／佐藤清美・石川県／村上進一・愛知県／玉田裕美・北海道／鈴木和英・富山県

③SNK Illustrations
田中裕美・青森県／加藤一真・沖縄県／前田啓明・兵庫県／豊田浩治・岐阜県／稲垣智美・東京都／後藤麻友・愛知県／鴻上峻・愛媛県／阿部七重・埼玉県／熊谷哲孝・福岡県／野村宗博・富山県

④マチュアコスチューム(Sサイズ)
岡村俊英・新潟県

⑤ザ・キング・オブ・ファイターズ京 体験版ソフト
岡本知恵・高知県／兼平蓮・大阪府／下村純司・神奈川県／安部憲夫・大分県／山口真司・佐賀県／中尾訓明・大阪府／多辺田麻美・茨城県／藤田つかさ・千葉県／細見幸代・兵庫県／丸山勇也・北海道／他10名

⑥サイトロンメディアホルダー
山寺敦子・大阪府／小杉山由紀代・秋田県／渡辺裕二・愛知県／山口嘉夫・神奈川県／畠山雄二・愛知県

⑦SNK Characters Sounds Collection Vol. 3 ギース・ハワード
津田宮仁子・和歌山県／町田卓也・神奈川県／武田晃宏・徳島県

⑧タニー山口 サイン色紙
飯田淳・神奈川県／鈴木謙一郎・東京都／池田和歌子・宮城県／門脇保・岐阜県／木村いずみ・京都府

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

イラスト/RURU　ストーリー/稲葉祥子&森さくら(NF編集部)



とってもナイスガイ♡な中村さんへの質問大募集!

宛先 〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部『中村はんの今日もタルいわ』係

つづく

NEO·GEO FREAK 10月号予告

次号は9月9日発売　定価590円(本体562円)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
全キャラ対人戦攻略
隠しキャラ必殺技解析

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
必殺技解析

ブレイジングスター
ハイスコア攻略&難所解説パートII

◆第7回イラスト講座
講師／河内和泉

◆ねおちゅぴ通信
ついに放送(?)開始!!
NF誌上番組『ねおちゅぴ』!

◆キャラクターテキスト
神楽ちづる
(KOFシリーズ)

◆NF読者の素顔
アンケート集計結果発表

◆声優連載コラム
生駒治美〜さかなのさんぽ
安井邦彦〜Hello,Goodbye
野中政宏〜炎のゆくえ
(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK　9月号
1998年9月1日発行(毎月1回・1日発行)
第4巻第9号　通巻40号
定価590円(本体562円)

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL.03-5992-2051
広告営業TEL.03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
TEL.03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信，林由貴恵
●編集スタッフ／脇田明美，片山恵子，稲葉祥子，小野省悟，上原朋之，五十嵐由実，森さくら，中嶋竜，中田知宏，纐聡子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，ハンター改，飲み頃KING，ヒデ本条
●制作スタッフ／田原節子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣・山口勉・桂田和昭)，松永一美，根津修一，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／奥女中"艶"
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●今年の夏休みレジャー計画…①パチンコ半日　②近所のコンビニまでお買い物　③TV観賞　④ビールのにおいを嗅ぐ　⑤家の犬に八つ当たり。まぁ、どうせ夏休みなんて取れないんだから、どうでもいいけどね。うぅ…。(勝俣)

●夏だねぇ。海行きたいね海。山行きたいね山。高級ホテルなんていらんから、テント持ってキャンプしたいっすよぇえ。そんで太陽の光をガンガンに浴びながら寝るのさ。かまちんおつかれ様。これからも強く生きれ。(新井)

●ダンジョンを進んでいくとトラブル発生。情報やアイテムを集めてそのトラブルを速やかに解決。数々の難関を突破しゲームクリアする頃には君も立派なMacマスターだ!!　なんてゲームが欲しい最近の私。トホホ…。　(林)

●姉貴から電話あり。故郷では花火大会だそうで。そういえば夏一番の楽しみだったな。こちらでは歩いて30分の所で開催されるらしい。…仕事…か。蒲地さん、長い間お疲れ様でした。冬にモスラ観に行きましょうか♡(脇田)

●今月も風邪で滅状態。たまには他のこと書きたい…。私が入社して以来、お世話になりっ放しだった蒲地さんが退社。送別会では柄にもなく涙。何歳になっても人との別れは辛いにょろ。また新たな出会いに期待…!?　(片山)

●NF格ゲー弱小四天王にスコアネームが!?　ま、おいといて。最近忙しさ倍増。毎日暑いし。そして知人から追い打ち。「今度若い娘とセブ島へいくんだ〜」。せいぜい楽しむがいいさ!!　うぅ…。　(厳流鬼神武者痙攣　上原)

●今さらですが、市中引きまわしの上、打ち首獄極門級のミスが発覚。今までの『オフビートレーサー！』に攻略者の名前がない…！　すみません、たろりんさん…、お許しを。なんで3ヵ月間も誰も気づかなんだ…。　(五十嵐)

●かまちんがNFを卒業してしまった。いつか「小学校の運動会へ少年を見にいこう」と真剣に誘われ、私は年上好みだから大学の学祭がいい〜といって、結局どちらもいかなかった事あったな。今年はつき合うから電話してネ！(森)

●オラタンの全国大会店舗予選の開始が目の前に迫っている。でも、KOF関係の仕事&ディアブロはめで、やり込み度は最低。こうなったら、機体性能に頼って嫌がらせするために出場しようかな…(ウソ)。　(ジェイケイ)

●反応速度と学習能力などが低下してるのに気付く今日この頃。また、誕生日を迎えてしまった。20過ぎるとマジで時間が流れるのが速ぇ〜んだよ！　つーか、ちんかまサン、いままで御苦労!!　マジお疲れさんです！　(鷹)

●ビックな格ゲーが同時期に発売されたけど、この本が出る頃にはどっちがいけてるんじゃろ。どっちも好きなシリーズだけに、できるだけ長生きしてもらいたいと思うけど。お祭り騒ぎな全国大会やんねーかなぁ。(モリスケ)

●三代目担当ちんかまサン引退。手前勝手な僕は散々迷惑をかけました。そんな僕に対しても、貴方は常に気配りを忘れませんでしたね。ここで一緒に仕事ができたことをうれしく思います。ありがとう、蒲地さん。　(ゆーち)

●最近イヤな出来事が起きまくって、せつなさメーター爆発寸前。KOFのおかげで仕事もハイパーにキツくて体壊しそうだし。でもタクマ楽しいからいいや。あと、蒲地さん長い間おつかれさま。たまにゃ連絡くれ♡　(DSP)

●どーも一。今号から参加の新人、ハンター改です。この前、PS版マジドロ3やってたら、いつの間にかいきのこり4608人抜き。どうやら人数は無限。カンストは無いらしい。1万人までやろうかな…。　(ハンター改)

●やるドラが熱い…選択肢をかたっぱしから選ばないと、達成率が上がらないところはもっと熱い。ちなみにダブルキャスト、98%以上いきませえん。こーなってくるとどの選択肢を通ってないのか…むう。　(飲み頃)

●なんてこったい！　かっ……体がダルイ！　夏本番にはいる前からもう夏バテか!!!　と、いうわけで、今回はじめて書かせていただいたヒデ本条というものです。みなさん、健康には十分気をつかいましょうね。　(ヒデ本条)

ザ キングオブファイターズ'97 コミックアンソロジー

©SNK 1997

格闘の王様 3



表紙：ルーガルガメ夫

オロチだっちゅ～の♡

↑コノ帯が目印！

執筆者（あいうえお順）

一宮思帆	千堂万里
内海有良	ひらのわたる
江原洪子	文月あつよ
海童陽児	星野うり
沙羅樹黄花	結城かをる
愁☆一樹	SAUTA
硝音あや	RURU



格闘の王様　第1巻
通販価格：1000円
表紙／ルーガルガメ夫

発売中



格闘の王様　第2巻
通販価格：1000円
表紙／ルーガルガメ夫

SNKオフィシャルトレーディングカードコレクション

ザ キングオブファイターズ'98

シリーズ最新作が超速のトレーディングカード化！

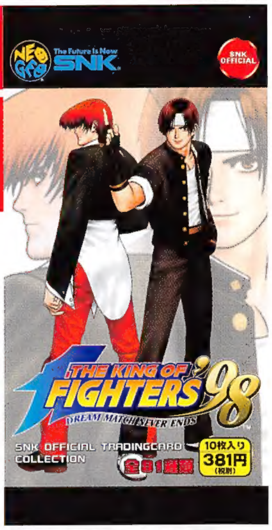
© SNK 1998

1袋10枚入
本体価格：381円

1箱15袋入
本体価格：5715円
通販価格：6000円

決着(ケリ)をつけようぜ…





企画・制作・発売元：株式会社エス・エヌ・ケイ　販売元：株式会社ブロッコリー

SNKオフィシャルコスパ

懐かしのキャラクターから最新キャラまで、歴代のSNKファンよ、ここに集え！

※SNKキャラ以外のコスプレも可能です

1998.9.23

会場：神楽坂ツインスター
東京都新宿区神楽坂2-11　JR・地下鉄飯田橋駅より徒歩2分

時間：13:00～17:00(開場12:00)　前売り券:3000円(8月1日より発売)　**当日券:3500円**

コスプレ界において、もはや定番となったSNKキャラクター。一度はやったことのある人も多いはず。そこで今回は、あなたの持っているSNKキャラのコスチュームを活用するチャンスにしてほしい！もちろんおニューのコスチュームも大歓迎！この場を利用してお友達の輪を広げよう！

! SNKからプレゼント&イベント有り！

©SNK 1998

●18歳未満は入場出来ません●ノンアルコール・フリードリンク●　主催：ブロッコリー　共催：コスパ　お問合わせ：（ブロッコリー）03-5372-6210

ゲーマーズ各店他で好評稼働中！

ガチャキャラピンでピンズをゲットせよ



①草薙京	⑤七枷社	⑨ブルー・マリー
②八神庵	⑥クリス	⑩ビリー・カーン
③神楽ちづる	⑦シェルミー	⑪レオナ
④矢吹真吾	⑧山崎竜二	⑫オロチ

ブロッコリー

全種類揃えたいっス！草薙さん！



※ガチャキャラピンは通販では扱っておりません。

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

「lain」	テレビ東京系	月曜25:15～
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00～
「飽沙の覇王ガンダーラ」	WOWOW	金曜25:00～
「マクロス7（再放送）」	テレビ埼玉	月曜24:20～
	テレビ神奈川	水曜24:10～
	千葉テレビ	木曜24:00～
	中部日本放送	木曜26:15～
	毎日放送	土曜26:10～
「佐竹・林原の無法塾（ラジオ）」	文化放送	土曜22:30～



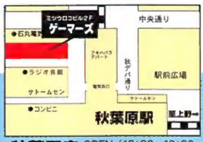
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



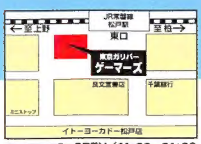
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンター-MORE5F



ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5　MNビル



秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F



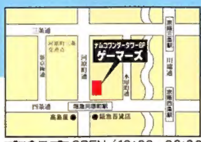
松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047-394-3847
千葉県松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸ビル B1F
新規開店



藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1－2
東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1－3－6
K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）



京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーNF8係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年10月9日です。

好評発売中！



最強NF攻略陣による
完全攻略マニュアルシリーズ!!

『侍魂～サムライスピリッツ～完全攻略マニュアル』

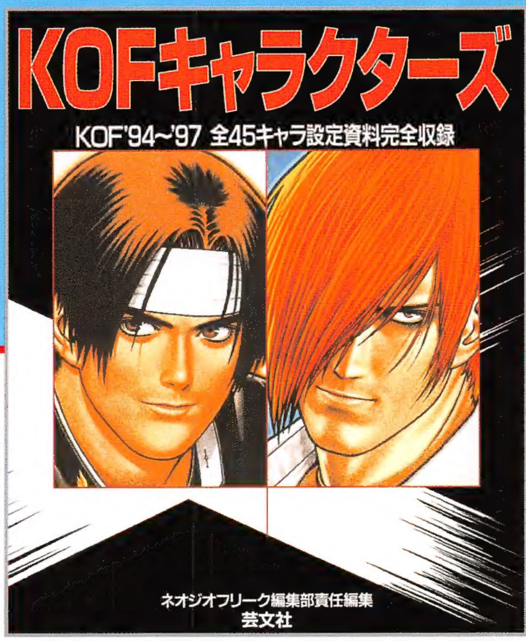
◆判型：AB判／頁数：128頁／¥1,700+税



KOFの背後に脈打つ"オロチ"の血
その謎の核心に迫る!!

『KOF～オロチ完結編』

◆判型：AB判／頁数：128頁／¥1,600+税



KOF'94～'97に登場した全キャラの
グラフィック＆設定資料を収録!!

『KOFキャラクターズ』

◆判型：AB判／頁数：128頁／¥2,200+税

※ここに掲載されている書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1998年9月1日発行(毎月1回・1日発行) 第4巻第9号／通巻40号

雑誌07225-9
T1107225090591